SNSP-AC8P-EUR

CUTTHROAT ISLAND™

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim®

LICENSED BY

Nintendo®

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

™ & © 1995 Cutthroat Distribution Inc. All rights reserved. Published by LJN, Inc., A subsidiary of Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Software Creations, Inc. Spawn game © 1995 Sony Electronic Publishing Company. Based on material © 1995 Todd McFarlane Productions, Inc. Spawn is a trademark of Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Ukiyotei. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo®

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Real Treasure!

Cutthroat Island™ features a special in-game sweepstakes, giving YOU the chance to win a trip to the Treasure Island Hotel, Las Vegas, movie passes and more! The sweepstakes is open to residents of the UK, France, Germany and Spain. You must collect all five of the treasure chest icons hidden throughout the Cutthroat Island™ game, answer all three questions shown on your screen correctly and send in your entry. For details on entering the sweepstakes and sweepstakes rules, see the official rules found in this manual. No purchase necessary. Void where prohibited. Sweepstakes entries must be received by May 31, 1996.

Before you weigh anchor...

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Cutthroat Island™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. An introduction will tell you the story of Cutthroat Island™. An introduction will tell you the story of Cutthroat Island™. When the Cutthroat Island™ title screen appears, you will see the following choices: START GAME and OPTIONS. To begin searching for treasure, highlight START GAME and press the START BUTTON.

Options

Fighting Style

Cutthroat Island™ allows you to choose between two exciting fighting styles:
SWORDPLAY features the sword as the default attack, letting you slice and slash your way through the game.
BRAWLING features a punch with the swordbutt as the default attack, giving you the feeling of hand to hand fisticuffs!
Once you have highlighted your choice, press the START BUTTON to begin play.

Game Features

One Player Game

Cutthroat Island™ is for one or two players. If a second player wishes to "jump in" at any time, he or she may do so by pressing the START BUTTON on controller 2.

Two Player Game

If you choose to play Cutthroat Island™ with two players, the player using Controller 1 controls Morgan, while the player using Controller 2 will play as Shaw. In a two player game, players work together to complete the various levels and capture the treasure.
Once you've chosen how you wish to play, press the START BUTTON to begin.

The Cutthroat Island™ Screen

Energy Meters

Each character's energy is displayed in a bar located next to his or her portrait. As Morgan or Shaw is hit, her/his energy is depleted, and the bar progressively empties. When it becomes completely empty, the character loses a life. Picking up various icons will partially or completely restore energy.

Aggression Indicator

Your character's Aggression Indicator changes to indicate successful hits. When the indicator is full, special moves may be performed! If you lose a life or 25% of your health within 3 seconds, the indicator will reset.

Lives Remaining

Each character begins Cutthroat Island™ with 3 lives. The number of lives a player has left is displayed next to that character's portrait.

Enemy Energy

When battling an enemy, that foe's energy will be displayed on screen (for 2 seconds, or until a different enemy is hit) on an energy meter next to the enemy portrait.

Scoring

Each player's score appears above his or her energy meter. Points in Cutthroat Island™ are awarded for defeating enemies, collecting pick up items, and for accomplishing certain Bonus tasks. Points are also awarded for accuracy (hits vs. misses), health, map pieces collected, and successful Hits.

Continues

Players can earn continues, which allow for continued game play after all lives have been lost. A continue is automatically awarded every 30,000 points.

Weapons

While the sword is your default weapon, different weapons can be collected throughout the game. When you collect a weapon, it will appear in your character's hand. To use a throwing weapon, press the CONTROL PAD in the desired direction of the throw while pressing the X BUTTON. Below is a guide to the weapons you may encounter on your search for the elusive treasure.

Swords

The major weapons in Cutthroat Island™ are swords. Swords can never be used up, but they can be replaced by better ones. Swords can also be knocked or stripped away from you in the heat of battle, making it necessary to find another one.

Sword
This is Shaw's default weapon.

Rapier
This is Morgan's default weapon.

There are more powerful swords hidden in the game. Can you find them?

Other Weapons

At various levels and locations in Cutthroat Island™, weapons which are not featured below may be used to thwart your enemies. Be resourceful and ever-alert to the potential for pistols, bombs and other useful items to appear. Some weapons in Cutthroat Island™ are temporary, and will break or be discarded after one or more hits.

Knife

Bomb

Bottle

Boulders/ Rubble

Flaming Torch

Hammer

Pistol

Pick Ups

Food

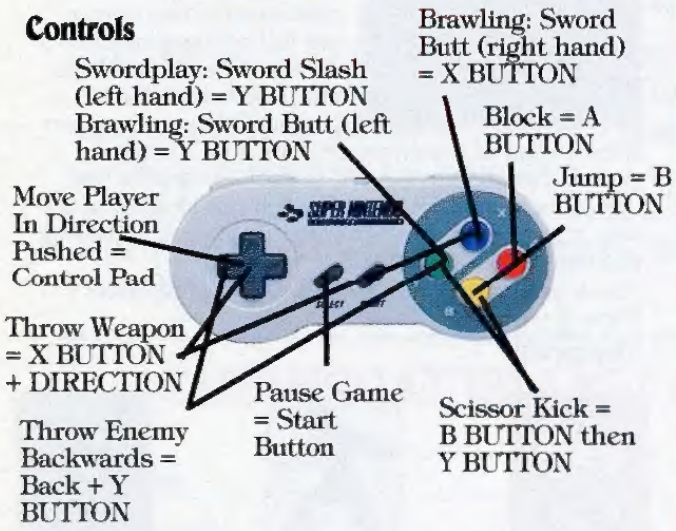
Key

Medicine

Extra Life

Treasure Chests

Controls



There are moves which aren't given away here. Can you discover them?
To successfully find and win the precious treasure hidden on Cutthroat Island™, you must first master the art of swordplay. Practice these moves until they are second nature. Combining moves is often the most effective way to dispatch a foe. Keep in mind that there are many items which can be picked up and used as weapons in Cutthroat Island™. Use your wiles to find them and be as ruthless as the many enemies you face. Remember, you're up against the most ruthless of pirates, and mistakes are costly, if not fatal!

Bonus Moves

After successfully getting through some areas, you are awarded a "bonus move" which you could not do before. This move will be demonstrated and the button controls shown on screen. Bonus moves can only be performed when a player's aggression meter is flashing.

Pirate Action!

Cutthroat Island™ features many exciting areas of play. To complete the game and earn the highest score, you must meet the goals of each area.

Prison

The action begins in the rank prison overseen by a cruel Warden. Looking for someone who can translate the Latin inscribed on her treasure map, Morgan hears that the learned ne'er-do-well William Shaw is imprisoned for stealing, and is to be sold into slavery. Determined to find him, Morgan goes to the prison, where she gains the unwanted attention of a clever prison guard who recognizes her from a wanted posting. With the alert sounded, Morgan and Shaw feverishly try to escape the prison. To do so, they must find the key which will open the gate. But they must act quickly, as swarms of Redcoats deploy on the double to capture them. You will have to overcome a fair number of guards before you face the final foe who stands between you and freedom: the Warden! Vanquished enemies may drop useful items which you can collect.

Quarry Cart Chase

Morgan and Shaw desperately flee pursuing prison guards, using whatever means are at hand. Leaping into an abandoned quarry cart, they are soon careening down a steep grade out of the prison quarry and into the surrounding hills, with a troop of determined guards close behind! It's a daring plan, but the way is littered with huge boulders and angry pursuers. The escaping duo must lean the right way to direct their runaway quarry cart out of harm's way. If you're playing a two player game, you'll find that both players have to work togther in order to make it safely out of the quarry.

Spittalfield

The lively town of Spittalfield is full of shops, and townspeople who don't much care for lawless pirates! Morgan and Shaw can expect less than open arms when they arrive looking for Morgan's Uncle Mordechai, who has the remaining treasure map. Shaw and Morgan find all manner of mayhem in the various streets and shops they visit, but they must stop at the Blacksmith's in order to temper their swords, and so defeat the pirates guarding the entry to Spittalfield Tavern, where Mordechai and his crew await with pistols primed and sabers drawn— Dawg's in town, and means to have the map as well!

Spittalfield Tavern

Morgan and Shaw fall into the filthy fingers of Dawg Brown's band of brigands, who have taken over the Spittalfield Tavern in hopes of forcing Mordechai to reveal the whereabouts of his map! The tavern erupts in a furious donnybrook as pirates

and patrons alike fight with anything handy against anyone standing! Dawg's First Mate, Snelgrave (a man of pure evil who loves a good fight) must be thoroughly beaten if you are to retrieve the map from its hiding place. Look out for the trap door that offers escape back into the town, but don't forget the map!

Carriage Chase

The town is in an uproar, with a hornet's nest of British Redcoats out in force to subdue the raucous pirate outrages! Morgan and Shaw, having narrowly escaped death at the hands of Dawg and crew, now must flee the town and return to the Morning Star with both pirates and Redcoats fast on their heels. In a typically bold manner, Morgan and Shaw leap to the roof of a passing carriage, and attempt to ride it along the harbor front to the docks. You'll have to dodge deadly accurate cannon fire from the warships of His Majesty's Navy in the harbor while you fend off the attacks of determined pursuers. When there's a price on your head, even timid souls seem to gain the courage to dare to bring you down! From windows and rooftops, the way to the harbor is a gauntlet of ferocious fire and would-be warders!

Spittalfield Harbor

With all the noise you've been making in the town, the Harbormaster has had plenty of time to prepare for you! A good friend of Governor Ainslee, the Harbormaster is going to do his best to make sure you don't return to your ship!

Mutiny on the Morning Star

Morgan and Shaw manage to return to the supposed safe haven of the Morning Star with a complete map in hand giving the location of the treasure. They set sail for Cutthroat Island™, only to find that the simmering hatred of First Mate Scully has finally exploded into open defiance: Mutiny! Shaw and Morgan must battle for command of the Morning Star. The fight rages between decks with all hands slashing and slicing for their very lives!

Jungle

Dawn finds the weary, water-logged survivors miraculously washed up on the beach of Cutthroat Island™. When Dawg's ship The Reaper is spied anchored in a secluded inlet, it becomes clear that Morgan and crew will have more than monkeys to deal with! From jungle treetop to quicksand-filled swamps, they set off to explore Cutthroat Island™. As they make their way, they must climb up vines and be mindful as they cross rotting rope bridges. The jungle island has many dangers! Beware of fierce jungle creatures as you search for Dawg and his men.

The Cliffs

Governor Ainslee has promised Dawg a full pardon if Dawg can deliver Morgan and half the treasure to him. This uneasy bargain means that Morgan, Shaw and company must now contend not just with Dawg and the Reaper's crew, but with a company of British Redcoats as well. You've got the map, but are you leading your enemies right to the treasure? The map indicates that the treasure is—down a cliff? The intrepid searchers must now confront a sheer cliff face in order to pursue the treasure that is so close! You'll have to rappel down the cliff on jungle vines, moving from ledge to ledge as you battle the enemies that now dog your every step.
The odds are uneven at best, but who said a pirate's life was fair?

Treasure Cavern

In a vast cavern lies the treasure you've fought so hard to find. The chambers of the cavern are full of dangers like bats and black panthers, watched over by the bones of those who never lived to tell of the treasure they now silently guard. The gloomy cavern is full of traps for the unsuspecting. If you can find a torch to light your way, you may have a dead man's chance of finding the bounty that you seek!

There are further adventures ahead— discover them if you can!

Characters

Morgan Adams

William Shaw

Dawg Brown

Snelgrave

Governor Ainslee

Mordechai Adams

Harbor-master

Warden

Redcoats

Pirates

EXCITING INTERACTIVE IN-GAME SWEEPSTAKES!

PLAY ALONG AND WIN REAL TREASURE!

Play along and win real treasure! As you cast off in search of treasure on the mysterious and dangerous Cutthroat Island™, you could find yourself winning **real** treasure! Throughout the many different levels of the game, you will encounter five treasure chest icons. Once you have collected all five, a sweepstakes screen will appear and you will be asked three questions. Answer each question on the card provided below; mail it in, and you could win one of the exciting prizes. That is, if you are brave and skilled enough to survive the perils which await you in Cutthroat Island™...

YOU COULD WIN!

- Grand Prize: (1) An exciting four day/three night trip for two to the Treasure Island Hotel, Las Vegas! (includes transportation from major airport nearest winners' home to nearest major airport of destination, hotel accommodations (one room))
- Second Prize: (50) Cutthroat Island Home T-shirts
- Third Prize: (100 pairs) Two movie passes to a local Cinema

CUTTHROAT ISLAND™ IN-GAME SWEEPSTAKES

NAME_____

ADDRESS _____ **APT#**_____

CITY _____ **STATE** _____ **ZIP** _____

DAYTIME PHONE _____ **DATE OF BIRTH**_____

GAME PURCHASED FOR: (Check all that apply)

☐ **Super Nintendo™** ☐ **Mega Drive™**

ANSWERS:

1)_____

2)_____

3)_____

ENTRIES MUST BE RECEIVED BY MAY 31, 1996

ELIGIBILITY: Sweepstakes is open to residents of the United Kingdom, France. Germany and Spain only Employees of Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution, Inc., The Licensing Group **Ltd.**, their affiliates, subsidiaries, advertising, promotion and publicity agencies, and Two Ten Ltd., and the immediate families of each are not eligible. Taxes on prizes, if any, are the sole responsibility of the individual prize winners.

WHAT TO DO!

1) Fill out the front of the entry form entirely making sure you have answered all three questions that appear on the in-game sweepstakes screen.
2) Cut out the entry form on the dotted line, place it in a self-addressed stamped envelope and mail to:

"Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes
P.O. Box 400
West Yorkshire, England
LA23 7LG.
Entries must be received by 31/5/96
GOOD LUCK!

CUTTHROAT ISLAND™

CUTTHROAT ISLAND IN-GAME SWEEPSTAKES OFFICIAL RULES

1. TO ENTER: NO PURCHASE NECESSARY. Enter the "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes by completing an official entry form, or on a postcard, print your name, complete address, question answers, daytime phone, date of birth, and game systems owned and mail to: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes, P.O. Box 400, West Yorkshire, England, LA23 7LG. Mutilated, incomplete, or illegible entries will be disqualified. Sponsor is not responsible for late, lost, postage due or misdirected entries. Entries must be mailed separately and be received by 31/5/96. Mechanically reproduced entries are not eligible.

2. PRIZE DRAWING DETAILS: Winners will be selected in a random drawing conducted on or about 1/6/96 from among all eligible entries with the correct answers received by Two Ten Ltd., an independent judging organization whose decisions are final. No substitutions or transfer of prizes permitted except, if prize is unavailable, sponsor has right to substitute a prize of equal value. Odds of winning a prize depend upon the number of eligible entries received. By entering this sweepstakes, entrant consents to the use of his or her name and/or photograph without additional compensation, in any publicity carried out by Acclaim Entertainment, Inc. related to the sweepstakes, except where prohibited by law. Winners must confirm, in writing, their acceptanceof the prize, within 14days of being notifed. Failure to do this in the time noted will result in the disqualification of the entry and an alternate winner will be selected. If trip winner and/or guest is younger than 18 years of age, he/she/they must have permission of a parent or legal guardian in order to travel. Winner's travel companion will be required to complete a Publicity/Liability Release form. All prizes will be awarded and winners will be notified by mail or overnight delivery.

3. PRIZES: (1) Grand Prize: A four day/three night trip for two to the Treasure Island Hotel, Las Vegas, includes transportation from major airport nearest winners' home to nearest major airport of destination, hotel accommodations (one room). Personal expenses such as, but not limited to, beverages, souvenirs, taxes and gratuities not included. Trip must be taken by 31/12/96. Second Prizes: Cutthroat Island Home T shirts (50). Third Prizes: Two movie passes to a local Cinema (100 pairs) Trip winner and guest agree to hold Acclaim Entertainment, Inc., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., their employees, agents, affiliates, subsidiaries, licensees, and advertising/publicity and promotion agencies harmless against all claims or liabilities arising directly or indirectly from prize winning.

4. ELIGIBILITY: Sweepstakes is open to residents of the United Kingdom, France. Germany and Spain only Employees of Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., their affiliates, subsidiaries, advertising, promotion and publicity agencies, and Two Ten Ltd., and the immediate families of each are not eligible. Taxes on prizes, if any, are the sole responsibility of the individual prize winners.

5. WINNERS LIST: For a list of prize winners, available after 1/6/96, send a stamped, self-addressed envelope to: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes Winners, P.O. Box 400, West Yorkshire, England, LA23 7LG.

ECHTE SCHÄTZE!

Cutthroat Island™ bietet Dir im Spiel ein ganz besonderes Gewinnspiel, bei dem DU einen echten Schatz gewinnen kannst! Der Hauptpreis ist eine Reise nach Las Vegas in das Treasure Island Hotel und viele weitere tolle Preise! Du darfst allerdings nur teilnehmen, wenn Du in Deutschland, Großbritannien, Frankreich oder Spanien wohnst. Du mußt alle 5 Schatztruhen-Icons, die in Cutthroat Island™ versteckt sind, finden und am Ende des Spiels 3 Fragen richtig beantworten . Wenn Du das geschafft hast, mußt Du nur noch Deinen Teilnahmeschein einsenden. Genauere Infos zum Preisausschreiben findest Du in den offiziellen Teilnahmebedingungen in diesem Handbuch. Einsendeschluß ist der 31. Mai 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BEVOR DU DEN ANKER LICHTEST...

LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Lege das Cutthroat Island™-Game Pak ein, wie im Handbuch zu Deinem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben.
3. Schalte nun das Gerät EIN.

Wenn der Cutthroat Island™-Titelbildschirm erscheint, stehen Dir folgende Optionen zur Verfügung: START GAME (Spiel starten) und OPTIONEN (Optionsmenü). Um nach dem Schatz zu suchen, markiere START GAME und drücke START.

OPTIONSMENÜ

Fighting Style (Kampfstil)
Cutthroat Island™ stellt Dir zwei aufregende Kampfstile zur Verfügung:
SWORDPLAY (Schwertkampf) macht Deinen Säbel zur Standardwaffe! So kannst Du Deinen Weg durch das Spiel säbeln.
BRAWLING (Raufen) erlaubt es Dir, den Säbelgriff als Knüppel zu benützen. So kannst Du Dich durch das Spiel prügeln!
Wenn Du Deine Wahl markiert hast, drücke START, um das Spiel zu beginnen.

SPIELFUNKTIONEN

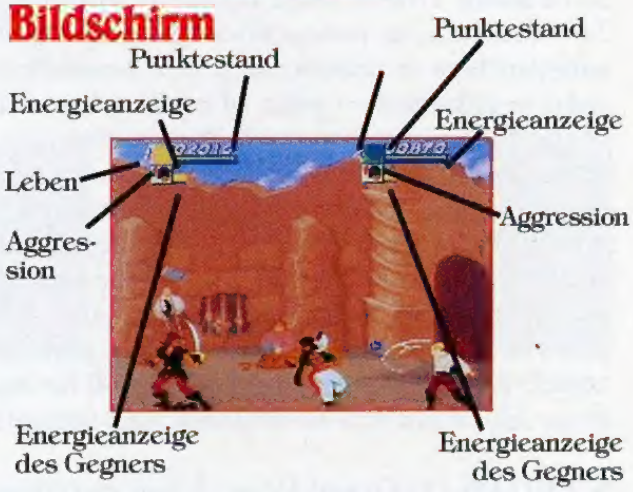
One Player Game (Ein-Spieler-Modus)

Cutthroat Island™ kann von 1 oder 2 Personen gespielt werden. Während des Spiels kann sich ein zweiter Spieler jederzeit einklinken, indem er auf Controller 2 einfach START drückt.

Two Player Game (Zwei-Spieler-Modus)

Entscheidest Du Dich für diese Option, dann steuert der Spieler am Controller 1 Morgan, während der Spieler an Controller 2 die Rolle von Shaw übernimmt. Im Zwei-Spieler-Modus gehen die Spieler im Team die Levels und die Schatzsuche an. Bekämpft Morgan beispielsweise einen Gegner, dann kann der Spieler, der Shaw steuert, Spezialbewegungen einsetzen, um ihr zu Hilfe zu eilen. Im Zwei-Spieler-Modus ist Zusammenarbeit einfach alles!
Hast Du Dich für einen Modus entschieden, dann drückst Du einfach START, um die Schatzsuche zu beginnen.

Der Cutthroat Island™-Bildschirm



Energieanzeigen

Die Energie jedes Spielers/jeder Spielfigur wird auf einer Leiste neben dem entsprechenden Bild angezeigt. Werden Morgan oder Shaw vom Gegner getroffen, dann nimmt ihre Energie ab, und die Leiste leert sich langsam. Ist sie völlig leer, dann verliert die Spielfigur ein Leben. Durch das Einsammeln verschiedener Icons kann die Energie teilweise oder vollkommen wiederhergestellt werden.

Aggressionsanzeige

Die Aggressionsanzeige verändert sich mit jedem erfolgreichen Schlag. Hat die Anzeige die Höchstgrenze erreicht, dann können Spezialbewegungen eingesetzt werden! Wenn Du innerhalb von 3 Sekunden ein Leben oder 25% Deiner Gesundheit einbüßen mußt, geht die Anzeige wieder auf den Ausgangsstand zurück.

Verbleibende Leben

Jede Spielfigur beginnt Cutthroat Island™ mit 3 Leben. Die Anzahl der verbleibenden Leben jedes Spielers erscheint neben dem jeweiligen Bild.

Energieanzeige des Gegners

Bekämpfst Du einen Gegner, dann erscheint dessen Energieanzeige auf dem Bildschirm (und zwar 2 Sekunden lang bzw. bis ein anderer Gegner getroffen wird) neben seinem Bild.

Punktestand

Der Punktestand jedes Spieler wird oberhalb seiner Energieanzeige angegeben. In Cutthroat Island™ gibt es Punkte, wenn man einen Gegner erledigt, Pick-Ups einsammelt oder Bonus-Aufgaben erledigt. Außerdem bekommst Du unter anderem Punkte für Deine Fechtkunst

(Treffer/Fehlschläge) und Gesundheit gutgeschrieben, aber auch wenn Du Teile der Schatzkarte einsammelst oder erfolgreiche Power Hits landest.

Continues

Während des Spiels können Continues erkämpft werden, die es Dir ermöglichen, das Spiel fortzusetzen, selbst wenn Du alle Leben verloren hast. Nach jeweils 30.000 Punkten bekommst Du automatisch ein Continue gutgeschrieben.

WAFFEN

Das Schwert ist zwar Deine Standardwaffe, Du kannst aber in verschiedenen Spiellevels weitere Waffen sammeln. Eine von Dir eingesammelte Waffe erscheint auf dem Bildschirm in der Hand Deiner Spielfigur. Um eine Wurfwaffe einzusetzen, drückst Du den Richtungsknopf (R-Knopf) in die gewünschte Wurfrichtung und gleichzeitig Knopf X. Eine Liste aller Waffen, auf die Du bei Deiner Schatzsuche treffen kannst, ist im folgenden aufgeführt.

SCHWERTER

Die wichtigsten Waffen in Cutthroat Island™ sind Schwerter. Um die Gegner zu besiegen, die zwischen Dir und dem unermeßlichen Schatz von Cutthroat Island™ stehen, mußt Du Dein Arsenal an Schwertern meisterlich beherrschen! Deine Schwerter bleiben Dir immer erhalten, auch wenn Du sie noch so oft verwendest. Allerdings kannst Du sie gegen bessere eintauschen. Es kann auch passieren, daß Dir Dein Schwert im Kampf aus der Hand geschlagen wird und Du dann ein anderes brauchst. Wenn Du Dawg nicht mit leeren Händen gegenübertreten willst, mußt du Dein Schwert also immer fest im Griff haben!

Schwert

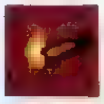
Degen

WEITERE WAFFEN

In bestimmten Levels und an verschiedenen Schauplätzen in Cutthroat Island™ können auch Waffen, die nicht in der Liste unten aufgeführt sind, im Kampf benutzt werden. Sei deshalb clever und halte immer nach möglicherweise auftauchenden Pistolen, Musketen, Bomben und anderen nützlichen Gegenständen Ausschau. Einige der Waffen in Cutthroat Island™ kannst Du nur vorübergehend verwenden, da sie entweder nach einem oder mehreren Einsätzen im Kampf zerbrechen oder nicht mehr zu gebrauchen sind.

Messer

Brennende Fackel



Bombe

Hammer

Flasche

Pistole

Steine/ Geröll

PICK-UPS

Nahrung

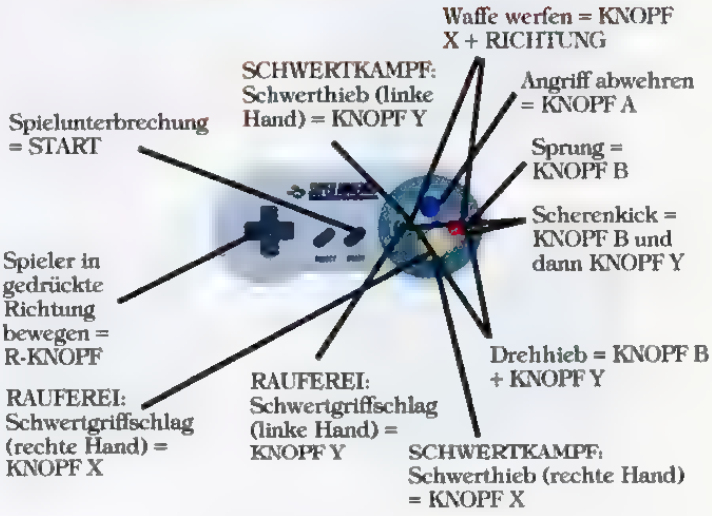
Extra-Leben

Schlüssel

Schatztruhen

Medizin

STEUERUNGEN



Es gibt Moves, die hier nicht verraten wurden. Kannst Du sie herausfinden?

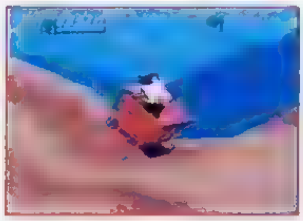
Willst Du bei Deiner Schatzsuche auf Cutthroat Island™ erfolgreich sein und gewinnen, dann mußt Du das Schwert meisterhaft beherrschen. Trainiere so lange, bis Dir die Schwerthiebe in Fleisch und Blut übergegangen sind. Am effektivsten ist es, wenn Du im Kampf gegen einen Widersacher verschiedene Bewegungen kombinierst. Vergiß nicht, daß in Cutthroat Island™ die unterschiedlichsten Gegenstände eingesammelt und als Waffen eingesetzt werden können. Benutze auf der Suche danach Dein Köpfchen, und sei genauso skrupellos wie Deine Gegner. Denk dran, Du kämpfst gegen Piraten, und Fehler können schmerzhaft sein, wenn nicht sogar verhängnisvoll!

PIRATEN-ACTION!

In Cutthroat Island™ gibt es viele spannende Spielabschnitte. Um das Spiel mit den meisten Punkten beenden zu können, mußt Du (nacheinander) jeden Abschnitt erfolgreich absolvieren.

Gefängnis

Jagd mit der Steinbruchlore

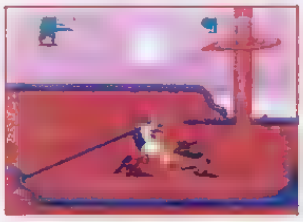


Spittalfield

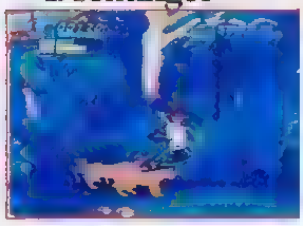
Die Schenke von Spittalfield

Kutschenjagd

Meuterei auf der "Morning Star"

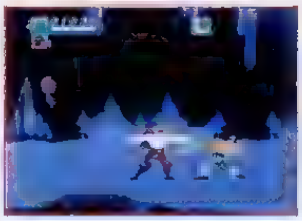


Dschungel



Die Klippen

Schatzhöhle



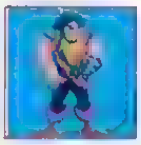
Cutthroat -Spielfiguren

Morgan Adams

William Shaw

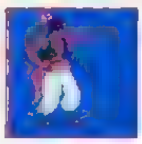
Dawg Brown

Snelgrave



Governor Ainslee

Gefängniswärter



Hafenmeister

Rotröcke

Mordechai Adams

Piraten

DAS AUFREGENDE INTERAKTIVE CUTTHROAT ISLAND-PREISAUSSCHREIBEN!

Versuch Dein Glück, und finde einen echten Schatz!

Wenn Du den Anker lichtest, um auf der geheimnisvollen und gefährlichen Insel Cutthroat Island™ nach Reichtümern zu suchen, könntest Du jetzt sogar einen echten Schatz finden! Achte auf die verschiedenen Schatztruhen-Icons in den zahlreichen Levels des Spiels. Sobald Du alle fünf gesammelt hast, erscheint der Preisausschreiben-Bildschirm mit drei Fragen. Trage die korrekten Antworten zu allen Fragen auf der beiliegenden Karte ein, und sende sie ab. Du könntest einen der aufregenden Preise gewinnen! Vorausgesetzt natürlich, Du bist mutig und gewitzt genug, um die Gefahren zu bestehen, die in Cutthroat Island™ lauern...

Das könntest Du gewinnen!

- Super-Hauptgewinn: Eine (1) 4-tägige Reise (3 Übernachtungen) für zwei Personen ins Treasure Island Hotel in Las Vegas, einschließlich Flug vom nächsten größeren Flughafen (in Nähe des Wohnorts des Hauptgewinners) zum Zielflughafen und Übernachtungen (ein Zimmer).
- Zweite Preise: 50 Cutthroat Island-T-Shirts.
- Dritte Preise: 100 mal je zwei Kinokarten für ein Kino in Deiner Nähe.

CUTTHROAT ISLAND™ IN-GAME SWEEPSTAKES

NAME_____

ADDRESS (ADRESSE)_____ **APT# (HAUSNUMMER)**_____

CITY (ORT)_____ **STATE (LAND)** _____ **ZIP (PLZ)**_____

DAYTIME PHONE (TELEFONNUMMER)_____ **DATE OF BIRTH (GEBURTSDATUM)**_____

GAME PURCHASED FOR: (Check all that apply) (Spiel gekauft für: bitte ankreuzen)

☐ **Super Nintendo™** ☐ **Mega Drive™**

ANSWERS (ANTWORTEN):

1)_____

2)_____

3)_____

ENTRIES MUST BE RECEIVED BY MAY 31, 1996 (Einsendeschluss Ist Der 31. Mai 1996)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: An dem Preisausschreiben können alle in Großbritannien, Frankreich, Deutschland und Spanien ansässigen Interessenten teilnehmen. Nur die Belegschaft von Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., ihrer Tochtergesellschaften, Filialen, Werbeagenturen und von Two Ten Ltd. sowie deren Familienangehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die eventuell auf Preise anfallenden Steuern sind jeweils vom Gewinner zu tragen.

Und das mußt Du tun!

1) Fülle die Vorderseite der Teilnahmekarte vollständig aus, und achte darauf, daß Du alle drei Fragen des Preisausschreiben-Bildschirms beantwortet hast.
2) Schneide die Teilnahmekarte entlang der gepunkteten Linie aus, lege einen an Dich selbst adressierten und frankierten Umschlag bei, und sende beides an:

"Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes
P.O. Box 400
West Yorkshire, England
LA23 7LG
GB

Einsendeschluß ist der 31.05.1996.
VIEL GLÜCK!

CUTTHROAT ISLAND™

PREISAUSSCHREIBEN TEILNAHMEBEDINGUNGEN

1. TEILNAHME OHNE KAUFZWANG. Du kannst am Cutthroat Island-Preisausschreiben teilnehmen, indem Du einfach eine Teilnahmekarte ausfüllst oder eine Postkarte mit Deinem Namen, Deiner Adresse, der Auflösung, der Telefonnummer, unter der Du tagsüber zu erreichen bist, Deinem Geburtsdatum und den Spielsystemen, die Du besitzt, an folgende Anschrift einsendest: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes P.O. Box 400, West Yorkshire, England, LA23 7LG.
Unvollständige oder unleserliche Einsendungen nehmen nicht an der Ziehung teil. Der Veranstalter kann bei zu spät eingesandten, verlorengegangenen, unfrankierten oder falsch adressierten Einsendungen nicht haftbar gemacht werden. Einsendeschluß ist der 31.05.1996. Es werden nur handschriftliche Einsendungen berücksichtigt.

2. VERLOSUNG DER GEWINNE: Unter allen richtigen Einsendungen werden etwa am 01.06.1996 durch Two Ten Ltd., ein unabhängiges Gremium, die Gewinne verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne können weder ersetzt noch abgetreten werden, es sei denn, der Veranstalter ersetzt einen nicht verfügbaren Preis durch einen gleichwertigen. Die Gewinnchancen hängen von der Zahl der gültigen Einsendungen ab. Mit der Teilnahme an diesem Preisauschreiben erklärt sich der Teilnehmer/die Teilnehmerin damit einverstanden, daß sein/ihr Name und Foto ohne Honorar für jede Werbung von Acclaim Entertainment, Inc., die mit dem Preisausschreiben in Zusammenhang steht, verwendet wird, soweit rechtlich zulässig. Die Gewinner müssen sich innerhalb von 14 Tagen nach Benachrichtigung schriftlich zur Annahme ihres Preises bereiterklären. Andernfalls geht ihr Preis an einen anderen Teilnehmer. Sollte der Gewinner/die Gewinnerin der Reise und/oder die Begleitperson unter 18 Jahren sein, so wird vor Reiseantritt die Erlaubnis der Eltern oder gesetzlichen Vertreter benötigt. Die Begleitperson des Gewinners muß sich damit einverstanden erklären, daß Acclaim Namen und Fotos für Werbezwecke verwenden kann und für keinerlei eventuell durch die Reise entstehenden Schäden haftet. Die Gewinner werden per Post benachrichtigt oder bekommen die Preise zugesandt.

3. PREISE: 1. Hauptgewinn: Eine 4-tägige Reise (3 Übernachtungen) für zwei Personen ins Treasure Island Hotel in Las Vegas, einschließlich Flug vom nächsten größeren Flughafen (in Nähe des Wohnorts des Hauptgewinners) zum Zielflughafen und Übernachtungen (ein Zimmer). Ausgaben, wie z.B. - aber nicht ausschließlich - Getränke, Souvenirs, Steuern und Trinkgelder sind nicht eingeschlossen. Die Reise muß bis spätestens 31.12.1996 angetreten werden. Zweite Preise: 50 Cutthroat Island-T-Shirts. Dritte Preise: 100 mal je zwei Kinokarten für ein Kino in Deiner Nähe. Der Gewinner der Reise sowie die Begleitperson verpflichten sich, Acclaim Entertainment, Inc.,Cutthroat Distribution, Inc., The Licensing Group Ltd., deren Belegschaft, Vertreter, Tochtergesellschaften, Filialen, Lizenznehmer und Werbeagenturen nicht für direkt bzw. indirekt aus dem Gewinn entstehende Schäden oder Verluste haftbar zu machen.

**4. TEILNAHMEBEDINGUNGEN: An dem Preisausschreiben können alle in Großbritannien, Frankreich, Deutschland und Spanien ansässigen Interessenten teilnehmen. Nur die Belegschaft von Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., ihrer Tochtergesellschaften,
Filialen, Werbeagenturen und von Two Ten Ltd. sowie deren Familienangehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die eventuell auf Preise anfallenden Steuern sind jeweils vom Gewinner zu tragen.**

5. LISTE DER UND GEWINNER: Eine Liste mit den Namen aller und Gewinner ist ab 01.06.1996 erhältlich. Schicke dazu einen frankierten, adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes Winners, P.O. Box 400 West Yorkshire, England, LA 23 7LG.

UN VRAI TRÉSOR!

Cutthroat Island™ vous propose un concours grâce auquel vous pouvez gagner un voyage à l'Hôtel Treasure Island de Las Vegas, des tickets de cinéma et bien plus encore! Le concours est ouvert aux personnes résidant au Royaume-Uni, en France, en Espagne ou en Allemagne. Vous devez répondre correctement aux trois questions qui apparaîtront sur votre écran et envoyer votre bulletion de participation. Pour les détails concernant la participation et les règles de ce concours, reportez-vous aux règles officielles dans ce manuel. Les réponses au concours doivent être reçues le 31 mai 1996 au plus tard.

AVANT QUE VOUS NE LEVIEZ L'ANCRE...

COMMENT CHARGER:

1. Assurez-vous que l'appareil soit éteint (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Cutthroat Island™ de la manière décrite dans le manuel d'instructions de SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez l'appareil (ON). Lorsque l'écran titre Cutthroat Island™ apparaît, vous aurez les choix suivant: START GAME et OPTIONS. Pour commencer la chasse au trésor, mettez START GAME en surbrillance et appuyez sur le bouton START.

OPTIONS

Le mode de combat Cutthroat Island™ vous permet de choisir parmi deux modes de combat.
SWORDPLAY: L'arme par défaut est l'épée.
BRAWLING: Dans ce mode, vous avrez deux attaques par d´faut, l'épée et vos poings.
Une fois que vous avrez fait votre choix, appuyez sur START pour commencer a jouer.

LES FONCTIONS DU JEU

Jeu à un joueur

Cutthroat Island™ convient à un ou deux joueurs. Si un second joueur désire s'associer à la partie, il ou elle peut le faire en appuyant sur le BOUTON START de la manette 2.

Jeu à deux joueurs

Si vous choisissez de jouer à deux, le joueur utilisant la manette 1 contrôle Morgan alors que le joueur utilisant la manette 2 contrôle Shaw. Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs s'associent pour terminer les niveaux et s'emparer du trésor. Lorsque vous avez choisi votre mode de jeu, appuyez sur le BOUTON START pour commencer.

L'écran Cutthroat Island™

Le compteur d'agressions

Le portrait de votre personnage change en indiquant les coups réussis. Lorsque le compteur est à son maximum, il est possible d'effectuer des actions spéciales! Si vous perdez une vie ou 25% de votre santé en moins de 3 secondes, le compteur se remet à zéro.

Le compteur d'énergie

L'énergie de votre joueur/personnage est affichée dans une barre qui est située près de son portrait. Lorsque Morgan ou Shaw est touché, son énergie est épuisée et la barre se vide progressivement. Lorsqu'elle est complètement vide, vous perdez une vie. Vous pouvez récupérer partiellement ou totalement l'énergie en ramassant diverses icônes.

Le nombre de vies restantes

Le joueur commence la partie de Cutthroat Island™ avec 3 vies. Le nombre de vies restant au joueur est affiché à côté du portrait du personnage.

L'énergie des ennemis

Lors d'un affrontement avec un ennemi, l'énergie de cet adversaire est affichée sur l'écran (pendant 2 secondes ou jusqu'à ce qu'un autre ennemi soit touché) dans un compteur d'énergie se trouvant à côté du portrait du personnage.

Le score

Le score du joueur apparaît au-dessus du compteur d'énergie du personnage. Les points dans une partie de Cutthroat Island™ sont obtenus en battant des adversaires, en ramassant certains objets et en accomplissant certaines tâches de Bonus. Il est également possible d'obtenir des points grâce à votre habileté aux armes, votre santé, le nombre d'objets ramassés, etc...

Continues

Les joueurs peuvent gagner des Continues, ce qui permet de poursuivre le jeu après avoir perdu toutes ses vies. Un Continue est automatiquement accordé à chaque fois qu'un joueur atteint 30,000 points.

LES ARMES

Bien que l'épée soit votre arme par défaut, il vous est possible de ramasser de nombreuses armes différentes au cours des divers niveaux de jeu. Lorsque vous ramassez une arme, elle apparaît

dans votre main. Pour utiliser une arme de jet, appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction souhaitée, tout en appuyant sur le BOUTON X. Il est proposé ci-dessous un guide présentant les diverses armes que vous aurez peut-être l'occasion de rencontrer au cours de votre chasse au trésor.

LES ÉPÉES

Les armes les plus importantes dans le jeu de Cutthroat Island™ sont les épées. Il se peut que votre épée vous soit retirée ou que vous la perdiez dans le feu de la bataille, ce qui vous oblige à en trouver une autre.

L'Épée

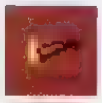
La Rapière

LES COMMANDES

LES AUTRES ARMES

Les armes qui sont énumérées ci-dessous peuvent être utilisées pour vous défendre contre vos ennemis. Montrez de l'initiative et soyez attentif à l'apparition possible de pistolets, de mousquets, de bombes et d'autres objets particulièrement utiles. Certaines armes sur Cutthroat Island™ sont temporaires et arrêtent de fonctionner ou disparaissent après un ou plusieurs coups.

Le Couteau

La Torche Enflammée 

La Bombe

Le Marteau

La Bouteille

Le Pistolet

Les Rochers/ Les Débris

LES OBJETS À RAMASSER

Nourriture

Vie Supplémentaire

Clé

Médicament

Coffre

Pour découvrir et remporter le précieux trésor caché sur Cutthroat Island™, il vous faut maîtriser l'art de l'escrime. Répétez ces mouvements jusqu'à ce qu'ils deviennent instinctifs. La combinaison de divers mouvements constitue souvent la meilleure manière de vous débarrasser d'un ennemi. Gardez présent à l'esprit qu'il y a beaucoup d'objets qui peuvent être ramassés et utilisés comme armes sur Cutthroat Island™. Utilisez toutes les ruses que vous pouvez imaginer et soyez aussi implacable que les nombreux ennemis auxquels vous allez faire face. Rappelez-vous que c'est le Prince des Pirates que vous affrontez, et les erreurs peuvent se révéler coûteuses, si ce n'est fatales!

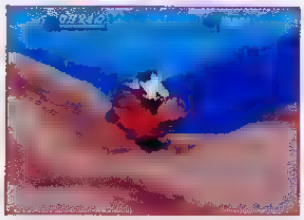
Aprés avoir franchi avec succés certaines étapes, vous serez récompensé par un coup spécial, que vous ne pouviez faire auparavant. Ce coup sera expliqué à l'écran. Les coups spéciaux ne peuvent être réalisés que lorsque votre compteur d'agression clignote.

UNE AVENTURE DE PIRATES !

Pour remporter une partie et gagner le maximum de points, il vous faut atteindre les objectifs de chaque niveau autres.

La Prison

La poursuite dans le tombereau



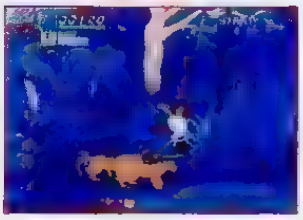
Spittalfield

La Taverne de Spittalfield

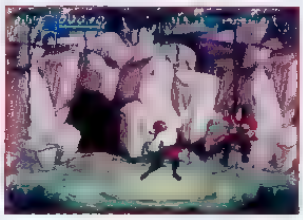
La Poursuite en Diligence

La Mutinerie sur le Morning Star

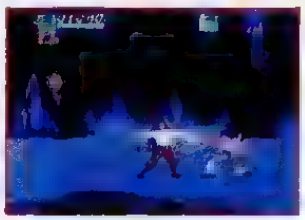
La Jungle



Les Falaises



Les Cavernes au Trésor



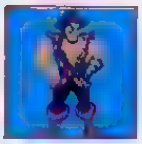
LES PERSONNAGES

Morgan

William Shaw

Le Capitaine du Port

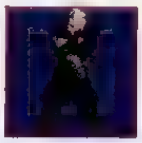
Dawg



Les Tuniques Rouges

Mordechai

Snelgrave



Le Gardien

Le Gouverneur Ainslee

Les Pirates

Un concours interactif passionnant intégré au jeu!

Jouez et gagnez de vrais trésors!

Alors que vous vous lancez à la recherche de trésors sur la mystérieuse et dangereuse île de Cutthroat Island™, vous pourriez bien gagner de vrais trésors! Dispersés dans les cinq niveaux du jeu, vous trouverez cinq coffres au trésor. Lorsque vous les avez tous ramassés, un écran apparaîtra: vous devrez répondre à trois questions. Répondez à chaque question sur la carte ci-dessous; envoyez-la et vous pourriez bien gagner l'un des superbes prix mis en jeu. Mais vous devrez d'abord être assez courageux et assez rusé pour survivre aux multiples dangers qui vous guettent dans Cutthroat Island™...

Vous pouvez gagner:

- 1er prix: Un voyage de 4 jours/3 nuits pour deux personnes, à l'Hôtel Treasure Island de Las Vegas; cela comprend le vol de l'aéroport important le plus proche du lieu de résidence du gagnant à l'aéroport important le plus proche du lieu de destination, et les nuits d'hôtel (1 chambre)
- 2ème prix: T-Shirts Cutthroat Island (50).
- 3ème prix: Deux tickets de cinéma gratuits (100 paires).

CUTTHROAT ISLAND™ IN-GAME SWEEPSTAKES

NAME (NOM)_____

ADDRESS (ADRESSE)_____ **APT#**_____

CITY (VILLE)_____ **STATE (CODE POSTAL)** _____ **ZIP** _____

DAYTIME PHONE (N° TEL:)_____ **DATE OF BIRTH (DATE DE NAISSANCE)**_____

GAME PURCHASED FOR: (Check all that apply) (Format du jeu acheté)

☐ **Super Nintendo** ☐ **Mega Drive**

ANSWERS (REPUESTAS):

1)_____

2)_____

3)_____

ENTRIES MUST BE RECEIVED BY MAY 31, 1996 (Le concours sera clos le 31 Mai 96 a minuit.)

PARTICIPATION: Ce concours est ouvert aux personnes résidant au Royaume-Uni, en France, en Allemagne ou en Espagne. Seuls les employés d'Acclaim Entertainment Ltd., Cutthroat Distribution Inc. The Licensing Group Ltd. de ses affiliés, branches, agences de promotion/publicité et de Two Ten Ltd., ainsi que leur famille proche, ne peuvent participer. Les taxes/impôts sur les prix, s'il y en a, sont la responsabilité des gagnants.

Comment participer:

1) Remplissez le verso du bulletin de participation, en vous assurant que vous avez bien répondu aux trois questions qui sont apparues à l'écran.
2) Découpez le bulletin en suivant la ligne pointillée, et envoyez-le, accompagné d'une enveloppe timbrée portant votre adresse, à:

"Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes
P.O. Box 400
West Yorkshire, England
LA23 7LG.

Les bulletins doivent nous parvenir avant le 31/05/96.

BONNE CHANCE!

CUTTHROAT ISLAND™

LE CONCOURS CUTTHROAT ISLAND - RÈGLES OFFICIELLES

1. POUR PARTICIPER: PAS D'ACHAT OBLIGATOIRE. Pour participer au concours "Cutthroat Island", remplissez un bulletin de participation officiel, ou sur une carte postale, indiquez votre nom, votre adresse complète, les réponses aux questions, le numéro de téléphone auquel vous pouvez être contacté pendant la journée, votre date de naissance, et le nom de votre système de jeux vidéo; puis, envoyez le bulletin ou la carte postale à l'adresse suivante: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes, P.O. Box 400, West Yorkshire, Angleterre, LA23 7LG.
Les réponses incomplètes ou illisibles seront disqualifiées. Le sponsor ne pourra être tenu responsable des bulletins perdus, en retard, envoyées à la mauvaise adresse ou non timbrées. Tous les bulletins doivent être envoyés séparément et doivent arriver le 31/5/96 au plus tard. Les bulletins reproduits mécaniquement seront disqualifiées.

2. TIRAGE AU SORT: Les gagnants seront sélectionnés par tirage au sort, qui aura lieu aux environs du 1/6/96. Le tirage sera effectué parmi tous les bulletins contenant les réponses correctes, reçus par Two Ten Ltd., une organisation indépendante dont les décisions seront définitives et sans appel. Les prix ne peuvent être ni substitués, ni transférés, sauf si un prix n'est plus disponible, auquel cas le sponsor a le droit de le remplacer par un prix de valeur équivalente. Les chances de gagner un prix dépendent du nombre de bulletins valides reçus. En participant à ce concours, vous consentez à ce que votre nom et/ou photo soient utilisés, sans aucune compensation supplémentaire, dans toute publicité d'Acclaim Entertainment, Inc. ayant trait au concours, sauf dans les cas interdits par la loi. Les gagnants doivent confirmer, par écrit, qu'ils acceptent leur prix, dans un délai de 14 jours. S'ils ne le font pas, ils seront disqualifiés et un autre gagnant sera sélectionné. Si le gagnant du voyage et/ou son invité a moins de 18 ans, une autorisation des parents ou tuteurs est nécessaire. Le compagnon de voyage du gagnant devra remplir un formulaire de Décharge de Responsabilité/Publicité. Tous les prix seront distribués et les gagnants seront avertis par courrier ou livraison.

3. PRIX: (1) 1er prix: Un voyage de 4 jours/3 nuits pour deux personnes, à l'Hôtel Treasure Island de Las Vegas; cela comprend le vol de l'aéroport important le plus proche du lieu de résidence du gagnant à l'aéroport important le plus proche du lieu de destination, et les nuits d'hôtel (1 chambre). Les dépenses personelles, dont les boissons, les souvenirs, les taxes, les pourboires et autres, ne sont pas comprises. Le voyage doit être effectué avant le 31/12/96.
2ème prix: T-Shirts Cutthroat Island (50).
3ème prix: Deux tickets de cinéma gratuits (100 paires).
Le gagnant du voyage et son invité ne pourront en aucun cas tenir Acclaim Entertainment, Inc., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., ses employés, agents, affiliés, branches, opérateurs sous licence et agences de publicité/promotion responsables quant à toute réclamation ou responsabilité survenant directement ou indirectement du prix gagné.

4. PARTICIPATION: Ce concours est ouvert aux personnes résidant au Royaume-Uni, en France, en Allemagne ou en Espagne. Seuls les employés d'Acclaim Entertainment Ltd., Cutthroat Distribution Inc., The Licensing Group Ltd., de ses affiliés, branches, agences de promotion/publicité et de Two Ten Ltd., ainsi que leur famille proche, ne peuvent participer. Les taxes/impôts sur les prix, s'il y en a, sont de la responsabilité des gagnants.

5. LISTE DES DE GAGNANTS: Pour obtenir la liste des gagnants, qui sera disponible à partir du 01/06/96, envoyez une enveloppe timbrée portant votre nom et adresse à: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes Winners, P.O. Box 400, West Yorkshire, Angleterre, LA23 7LG.

ANTES DE LEVAR ANCLAS

CÓMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (Off).
2. Inserta el cartucho de Cutthroat Island™ según se describe en el manual de instrucciones del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (On). Una introducción te contará la historia de Cutthroat Island™ Cuando aparezca la pantalla del título de Cutthroat Island™, verás las siguientes opciones: START GAME (Empezar juego) y OPTIONS (Opciones). Para comenzar la búsqueda del tesoro, selecciona START GAME y pulsa el BOTÓN START.

OPTIONS (Opciones)

Estilo de lucha

Cutthroat Island™ te permite elegir entre dos excitantes estilos de lucha:
SWORDPLAY (Espada), configura la espada como arma por defecto, permitiéndote cortar y pinchar en tu recorrido por el juego.
BRAWLING (Pelea), configura puñetazos con el mango de la espada como ataque por defecto, dándote la sensación de la lucha a puñetazos. Una vez que hayas seleccionado una opción, pulsa el BOTÓN START para empezar a jugar.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

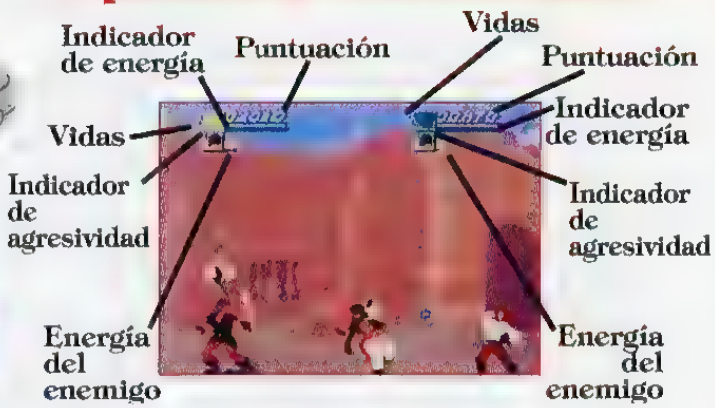
One Player Game (Partida para un jugador)

Cutthroat Island™ es para uno o dos jugadores. Si un segundo jugador quiere unirse a la partida, puede hacerlo en cualquier momento con sólo pulsar el BOTÓN START del controladora.

Two Player Game (Partida para dos jugadores)

Si se decide jugar una partida para dos jugadores, el que tenga el controlador número 1 controlará a Morgan, y el que tenga el controlador número 2 controlará a Shaw. En una partida para dos jugadores, ambos colaboran con el fin de completar los diferentes niveles y encontrar el tesoro.
Una vez que hayas decidido cómo quieres jugar, pulsa el BOTÓN START para empezar.

La pantalla de Cutthroat Island™



Indicador de agresividad

El indicador de agresión de tu personaje cambiará para reflejar los ataques que han dado en el blanco. Cuando el indicador está lleno, ¡se pueden realizar movimientos especiales! Si pierdes una vida o un 25% de tu energía en 3 segundos, el indicador volverá a donde estaba.

Indicadores de energía

La energía de cada personaje/jugador aparece indicada en una barra situada junto a su retrato. Cuando Morgan o Shaw son golpeados, su energía disminuye, de manera que la barra se va vaciando. Cuando se quede completamente vacía, el personaje perderá una vida. Si recoges ciertos iconos, repondrás la energía de tu personaje parcial o totalmente.

Vidas que quedan

En Cutthroat Island™ cada personaje comienza con 3 vidas. El número de vidas que le queda a cada jugador aparece indicado junto al retrato de su personaje.

Energía del enemigo

Cuando luches contra un enemigo, su energía aparecerá en la pantalla (durante 2 segundos o hasta que golpees a un enemigo diferente) en un indicador situado junto al retrato del enemigo.

Puntuación

La puntuación de cada jugador aparece encima de su respectivo indicador de energía. En Cutthroat Island™ se conceden puntos por vencer a enemigos, reunir artículos y realizar ciertas tareas adicionales. También se conceden puntos por el manejo de la espada (golpes certeros contra golpes fallidos), salud, recolección de objetos y golpes potentes realizados con éxito.

Continuaciones

Los jugadores pueden ganar continuaciones que les permitirán seguir jugando después de haber perdido todas las vidas. Por cada 30.000 puntos se concede automáticamente una continuación.

ARMAS

La espada es tu arma por defecto, pero puedes coger muchas otras a lo largo de los diferentes niveles del juego. Cuando cojas un arma, ésta aparecerá en la mano de tu personaje. Para utilizar un arma arrojadiza, pulsa el MANDO DIRECCIONAL en la dirección en la que quieras arrojarla, al mismo tiempo que pulsas el BOTÓN X. Más adelante, encontrarás una guía de las armas que podrás encontrar durante la búsqueda del tesoro.

ESPADAS

Las armas más importantes en Cutthroat Island™ son las espadas. Las espadas nunca se gastan, pero puedes reemplazarlas por otras mejores. También puede ocurrir que pierdas una espada durante una pelea, con lo cual, tendrás que buscar otra.

Espada

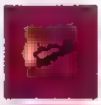
Estoque

OTRAS ARMAS

En ciertos niveles y lugares de Cutthroat Island™ se pueden usar armas que no aparecen descritas a continuación, con el fin de acabar con los enemigos. Sé ingenioso y ten siempre en cuenta el potencial de las pistolas, los mosquetes, las bombas y otros artículos útiles que puedan aparecer. Algunas de las armas de Cutthroat Island™ son temporales, es decir, después de utilizarlas una o dos veces, se romperán o serán desechadas.

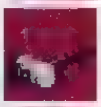
Cuchillo

Antorcha



Bomba

Martillo



Botella

Pistola

Cantos rodados/ cascotes

ARTÍCULOS

Comida

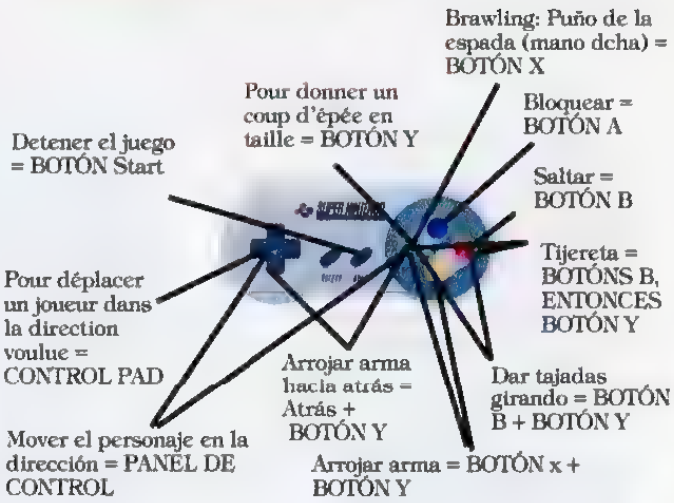
Vida adicional

Llave

Cofres de tesoro

Medicina

LOS CONTROLES



Existen movimientos que no están descritos aquí. ¿descubrirlos?

Para encontrar y ganar el fabuloso tesoro que hay escondido en Cutthroat Island™, primero tienes que dominar el manejo de la espada. Practica estos movimientos hasta que te salgan sin pensar. A menudo, la forma más eficaz de despachar a un enemigo es combinando movimientos. No olvides que en Cutthroat Island ™ hay muchos artículos que puedes recoger y usar como armas. Sírvete de tretas para encontrarlos y sé tan despiadado como los muchos enemigos con los que tendrás que luchar. Recuerda que te enfrentas al más duro de los piratas, y los errores se pagan caros, ¡si no es con la vida!

Movimento Extra

Después de pasar varios áreas con éxito se te dará un "movimiento extra" que no podías realizar antes. Este movimiento te será mostrado y los controles aparecerán en pantella. Los movimientos extra sólo pueden ser realizados cuando ek Medidor de Agresividad del jugador esté parpadeando,

¡ACCIÓN PIRATA!

Cutthroat Island™ presenta emocionantes áreas de juego. Para completar el juego y conseguir la puntuación más alta, tienes que cumplir los objetivos de cada área (por orden).

Prisión

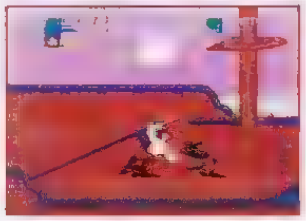
Persecución en vagoneta de cantera

Spittafield

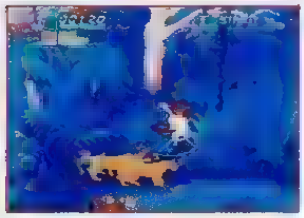
La taberna de Spittafield

Persecución en carreta

Motín en el Morning Star

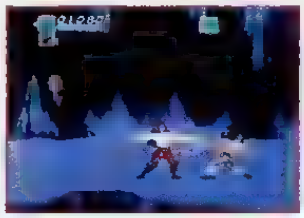


La selva



Los acantilados

La caverna del tesoro



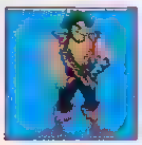
PERSONAJES de Cutthroat

Morgan Adams

William Shaw

Snelgrave

Dawg Brown



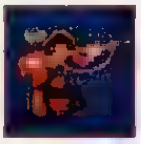
Gobernador Ainslee

Alcaide

Capitán de puerto

Mordechai Adams

Los casacas rojas



Los piratas

Emocionante sorteo interactivo incorporado al juego

¡Participa en el juego y gana un tesoro de verdad!

Al mismo tiempo que sueltas amarras en busca de un tesoro hacia la misteriosa y peligrosa isla llamada Cutthroat Island™, ¡puedes ganar un tesoro de verdad! A lo largo de los numerosos niveles del juego, te encontrarás cinco iconos del cofre del tesoro. Una vez que los hayas reunido todos, aparecerá la pantalla del concurso en la que se te preguntarán tres cosas. Responde a todas las preguntas en la tarjeta adjunta, mándala por correo y tendrás la posibilidad de ganar uno de los extraordinarios premios del sorteo. Bueno, eso si eres lo suficientemente lanzado y habilidoso como para sobrevivir a los peligros que te esperan en Cutthroat Island™...

¡Esto es lo que puedes ganar!

• Primer premio: (1) ¡Un emocionante viaje de cuatro días para dos personas con alojamiento por tres noches en el hotel Treasure Island de Las Vegas! Incluye el desplazamiento desde el aeropuerto internacional más cercano a la residencia de los ganadores hasta el aeropuerto internacional más cercano al destino, y alojamiento en el hotel (una habitación).

• Segundo premio: (50) Camisetas de Cutthroat Island.

• Tercer premio: (100 pares) Dos entradas para ver una película en un cine de tu lugar de residencia.

CUTTHROAT ISLAND™ IN-GAME SWEEPSTAKES

NAME (Nombre)_____

ADDRESS (Dirección)_____ **APT#**_____

CITY (Cuidad)_____ **STATE (Provincia)**_____ **ZIP (CÓDIGO POSTAL)**_____

DAYTIME PHONE (Teléfono de contacto)_____

DATE OF BIRTH (Fecha de nacimiento)_____

GAME PURCHASED FOR: (Check all that apply)
Juego comprado para: (Tacha lo que proceda)

☐ **Super Nintendo™** ☐ **Mega Drive™**

ANSWERS (REPUESTAS):

1)_____

2)_____

3)_____

ENTRIES MUST BE RECEIVED BY MAY 31, 1996 (Los cupones deben recibirse antes del 31/05/96.

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN: Pueden participar en el concurso todos los residentes del Reino Unido, Francia, Alemania y España. Sólo los empleados de Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution, Inc., The Licensing Group Ltd., sus compañías afiliadas y subsidiarias, sus agencias publicitarias, y Two Ten Ltd., y sus familiares más próximos no tienen derecho a participar. El ganador se hace totalmente responsable del pago de cualquier tasa impuesta sobre el premio.

¡Esto es lo que tienes que hacer!

1) Rellenar completamente la parte delantera del cupón de participación asegurándote de que has respondido a las tres preguntas que verás en la pantalla del concurso que aparece durante el desarrollo del juego.
2) Recorta el cupón de participación por la línea de puntos, mételo en un sobre que lleve tu nombre y dirección y con un sello pegado y mándalo a:

"Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes
P.O. Box 400
West Yorkshire, England
LA 23 7LG.

Las inscripciones deben recibirse antes del 31 de mayo de 1996.
¡BUENA SUERTE!

LAS REGLAS OFICIALES DEL CONCURSO EN EL JUEGO DE CUTTHROAT ISLAND

1. CÓMO PARTICIPAR: NO NECESITAS HACER NINGUNA COMPRA. Para participar sólo tienes que rellenar y mandar por correo el formulario oficial de inscripción, o una postal con las respuestas, tu nombre, domicilio completo, teléfono, fecha de nacimiento y una lista de tus sistemas de videojuegos. La dirección a la que tienes que enviar esto es: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes, P.O. Box 400, West Yorkshire, England, LA23 7LG. Las participaciones que estén dañadas, incompletas o sean ilegibles serán descalificadas. La organización patrocinadora no se hace responsable de las participaciones sin sello, con señas incorrectas, recibidas con retraso o extraviadas. Las participaciones deben ser enviadas por separado y deben ser recibidas antes del 31/5/96. Las participaciones reproducidas mecánicamente no son válidas.

2. DETALLES DEL SORTEO: Los ganadores serán seleccionados al azar en un sorteo que tendrá lugar aproximadamente el 1/6/96 entre todas las participaciones válidas con las respuestas correctas, que hayan sido recibidas por Two Ten Ltd., una organización independiente cuya decisión final será definitiva. No está permitido transferir ni sustituir un premio, excepto si está agotado, en cuyo caso los patrocinadores deben de reemplazar el premio por otro del mismo valor. Las probabilidades de ganar dependen del número de participaciones válidas recibidas. Los participantes del concurso consienten antemano que su nombre y/o fotografía sean utilizados, sin recibir compensación adicional alguna, en cualquier tipo de publicidad realizada por Acclaim Entertainment, Inc. en relación al concurso y de acuerdo con la ley. Los ganadores deben contestar por escrito confirmando la aceptación del premio, antes de que pasen dos semanas después de haber sido notificados. En caso contrario, se seleccionará un nuevo ganador. Si el ganador del viaje y/o su acompañante son menores de 18 años de edad, necesitarán obtener permiso de su padre o tutor legal para poder viajar. El acompañante del ganador deberá rellenar un impreso en el que libera a Acclaim de cualquier responsabilidad y le da permiso para utilizar su nombre sin ninguna compensación adicional. Todos los premios serán otorgados y los ganadores serán notificados por correo normal o urgente.

3. LOS PREMIOS: (1) El premio gordo: un viaje de tres/cuatro noches para dos personas al hotel Treasure Island en Las Vegas. El premio incluye el transporte desde el aeropuerto más cercano al domicilio del ganador hasta el aeropuerto más cercano al lugar de destino, alojamiento en el hotel (una habitación)...No están incluidos gastos personales como por ejemplo, bebidas, recuerdos, tasas, propinas y cualquier otro que no se incluya aquí. Debes viajar antes del 31/12/96. Segundo premio: una camiseta de Cutthroat Island Home (50 en total). Tercer premio: dos entradas para el cine válidas en cualquier sala de tu localidad (100 pares). El ganador del viaje y su acompañante consienten no hacer responsables de ninguna reclamación u obligación derivada directa o indirectamente de la entrega del premio a Acclaim Entertainment, Inc., Cutthroat Distribution, Inc., The Licensing Group, Ltd., sus empleados, agentes, empresas afiliadas, subsidiarias, concesionarias ni agencias publicitarias.

4. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN: Pueden participar en el concurso todos los residentes del Reino Unido, Francia, Alemania y España. Sólo los empleados de Acclaim Entertainment, Ltd., Cutthroat Distribution, Inc., The Licensing Group, Ltd., sus compañías afiliadas y subsidiarias, sus agencias publicitarias, y Two Ten Ltd., y sus familiares más próximos no tienen derecho a participar. El ganador se hace totalmente responsable del pago de cualquier tasa impuesta sobre el premio.

5. LISTA DE GANADORES: Para obtener la lista de ganadores, disponible después del 1/6/96, manda un sobre con sello y con tu nombre y dirección a: "Cutthroat Island" In-Game Sweepstakes Winners, P.O.Box 400, West Yorkshire, England, LA23 7LG.

Anno 1688. L'Inghilterra è in guerra con la Spagna, i cui galeoni trasportano per i mari pregiati tesori provenienti dalle colonie americane. Corsari, al soldo della corona inglese depredano queste navi con il consenso del governo, mentre i Pirati che battono solo la bandiera con il teschio, assaltano sia le navi da trasporto merci Spagnole sia quelle Inglesi. Se vengono catturati gli aspetta la forca. I cittadini più sfortunati vengono catturati dalle bande erranti degli uomini dell'arruolamento forzato e vengono obbligati a servire la Marina di Sua Maestà. A morire sono in molti. Altri preferiscono sottrarsi a questo destino diventando bucanieri. Nella colonia inglese della Giamaica, coloro che hanno commesso crimini minori, vengono venduti come schiavi al migliore offerente. Sono tempi duri, anche i più intrepidi tremano alla sola idea dei_Pirati!

Nel 1619, la nave da trasporto spagnola Santa Susanna venne attaccata da una lancia armata pirata, la Sea Devil (Diavolo del mare). Era diretta a Tortuga con a bordo il carico più prezioso che avesse mai lasciato le americhe. Il Sea Devil si imbattè in una tempesta e naufragò sull'isola deserta di Cutthroat, da cui solamente un uomo era riuscito a salvarsi. Il pericoloso sopravvissuto, uno spietato pirata chiamato Fingers Adams, riuscì a scappare dall'isola ma non riuscì a portare con sé il tesoro. Sul letto di morte, disegnò una mappa che divise in tre parti e spedì ai suoi eredi. Ma Dawg, il suo figlio illegittimo non ebbe niente. In una delle parti veniva mostrata la latitudine, in un'altra la longitudine e nell'altra parte il luogo in cui si trovava il tesoro. Adesso partecipa anche tu alla caccia al tesoro, un'avventura che ti porterà dai mari profondi dei caraibi alle fitte giungle dell'atollo di Cutthroat Island™!

PRIMA DI SALPARE...

CARICAMENTO

1. Accertati che l'interruttore sia spento.
2. Inserisci la cartuccia di Cutthoart Island™ come descritto nel manuale d'istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. ACCENDI l'interruttore.

Un'introduzione ti racconterà la storia di Cutthroat Island™. Quando apparirà la videata di testa di Cutthroat Island™ ti verranno presentate le seguenti scelte: START GAME (INIZIA GIOCO) e OPTIONS (OPZIONI). Per cominciare la caccia al tesoro, evidenzia START GAME e premi il PULSANTE START.

OPZIONI

Tipo di Combattimento

Cutthroat Island™ ti consente di scegliere tra due tipi di combattimento: SWORDPLAY (COMBATTIMENTO CON SPADE) nella quale avrai la spada come arma predefinita per aprirti un varco nel gioco.
BRAWLING (RISSA) con il pugno con l'impugnatura della spada come arma predefinita, per provare l'emozione di una vera e propria scazzottata.
Quando avrai evidenziato la tua scelta, premi il PULSANTE START per cominciare a giocare.

MODALITÀ DEL GIOCO

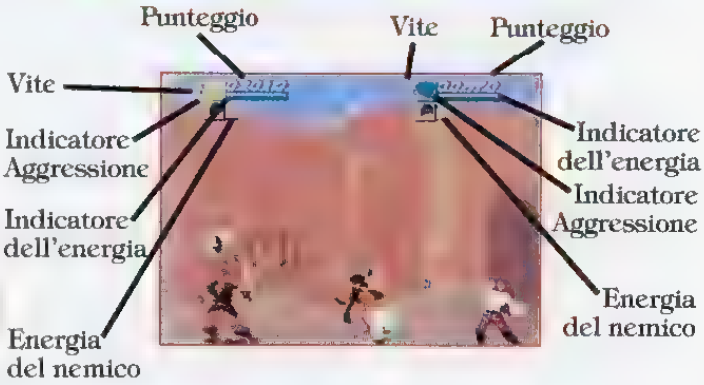
One Player Game (Partita ad un giocatore)

Cutthroat Island™ è per uno o due giocatori. Se un secondo giocatore desidera iniziare a giocare, dovrà semplicemente premere il PULSANTE START sulla pulsantiera 2.

Two Player Game (Partita a due giocatori)

Quando giochi Cutthroat Island™ con due giocatori, il giocatore con la Pulsantiera 1 controlla Morgan, mentre il giocatore con la Pulsantiera 2 gioca nei panni di Shaw. In una partita a due giocatori, i giocatori collaboreranno per completare i livelli e mettere le mani sul tesoro. Quando avrai scelto il modo in cui desideri giocare, per cominciare premi il PULSANTE START.

La videata Cutthroat Island™



Aggression Indicator (Indicatore aggressione)

L'indicatore aggressione cambierà quando i colpi sono andati a segno. Quando l'indicatore sarà pieno, potranno essere eseguite delle mosse speciali! Se perderai una vita o il 25% della salute entro 3 secondi, l'indicatore verrà azzerato.

Energy Meters (Indicatori dell'energia)

L'energia di ogni giocatore o personaggio viene visualizzata nella barra accanto al suo ritratto. Quando Morgan o Shaw vengono colpiti, l'energia diminuirà e la barra si svuoterà progressivamente. Quando sarà completamente vuota, il personaggio perderà una vita. L'energia potrà essere ripristinata completamente o in parte raccogliendo le diverse icone.

Lives Remaining (Vite residue)
Ogni personaggio comincia Cutthroat Island™ con 3 vite. Il numero delle vite residue di un giocatore viene visualizzato accanto al ritratto del personaggio.

Enemy Energy (Energia del nemico)
Quando combatti contro un nemico, l'energia del nemico verrà visualizzata sullo schermo (per 2 secondi o fino a quando non verrà colpito un altro nemico) sull'indicatore d'energia accanto al ritratto del nemico.

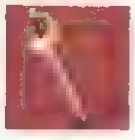
Punteggio (Scoring)
Il punteggio dei giocatori apparirà sopra il relativo indicatore d'energia. In Cutthroat Island™ i punti vengono segnati sconfiggendo nemici, raccogliendo degli oggetti e portando a termine alcuni compiti bonus. Vengono assegnati punti anche per l'Abilità con la spada (colpi a segno contro quelli mancati), salute, oggetti raccolti e colpi potenti.

Continues (Continua)
I giocatori possono guadagnare dei Continues (Continua), che consentono di continuare a giocare dopo che sono state perdute tutte le vite. Un continua verrà assegnato automaticamente ogni 30,000 punti.

ARMI
La spada è l'arma predefinita ma durante i vari livelli possono essere raccolte altre armi. Dopo che avrai raccolto un'arma, questa apparirà in mano al tuo personaggio. Per utilizzare un'arma da getto, premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui desideri lanciarla tenendo premuto il PULSANTE X. Qui di seguito troverai una guida delle armi che potresti trovare nel corso della caccia al tesoro.

SPADE
Le armi principali di Cutthroat Island™ sono le spade. Le spade non si esauriranno mai, ma potranno essere sostituite con delle armi migliori. Potresti però perdere una spada in combattimento e in questo caso dovresti cercarne un'altra.

Spada
Questa è l'arma predefinita di Shaw.



Stocco
Questa è l'arma predefinita di Morgan

Ci sono altre spade potenti nascoste ne gioco. Riuscirai a trovarle?

ALTRE ARMI
In alcuni luoghi o livelli di Cutthroat Island™, potrai usare contro il tuo nemico delle armi diverse da quelle elencate precedentemente. Usa l'immaginazione e stai attento perché pistole, moschetti, bombe e altri oggetti utili potrebbero apparire in qualsiasi momento. Alcune armi di Cutthroat Island™ sono provvisorie e si romperanno o potranno essere utilizzate solamente per un colpo o due.

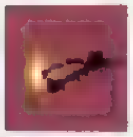
Coltello
Sarà utile raccogliere questo coltello, poiché potrai danneggiare il nemico da una certa distanza.

Bomba
Non è certo un gioco da ragazzi ed un'esplosione potrebbe portarti alla gloria! Raccogli la bomba e lanciala prima che esploda!

Bottiglia
Una bottiglia potrebbe salvarti la pelle negli scontri ravvicinati.

Masso/Macerie
Potrai lanciarli ai nemici dopo che li avrai raccolti. I massi e le macerie potranno essere utilizzati di seguito per eliminare i tuoi avversari.

Torcia infiammata
Dopo che avrai raccolto una torcia infiammata potrai tenerla fino a quando ti servirà luce. Nel caso sia necessario, lanciando una Torcia Infiammata causerai notevoli danni ai nemici.



Martello
Se il tuo avversario non riesce a star fermo, immobilizzalo con quest'arnese.

Pistola
Con questa eliminerai un sacco di nemici.

PICK UP

Cibo

Nel corso del gioco potranno essere trovati e consumati (raccogliendoli) diversi tipi di cibi che ripristineranno totalmente o parzialmente (a seconda della quantità del cibo).

Chiave

Talvolta i personaggi devono trovare delle chiavi che gli consentiranno di fuggire dagli inseguitori aprendo delle porte chiuse.

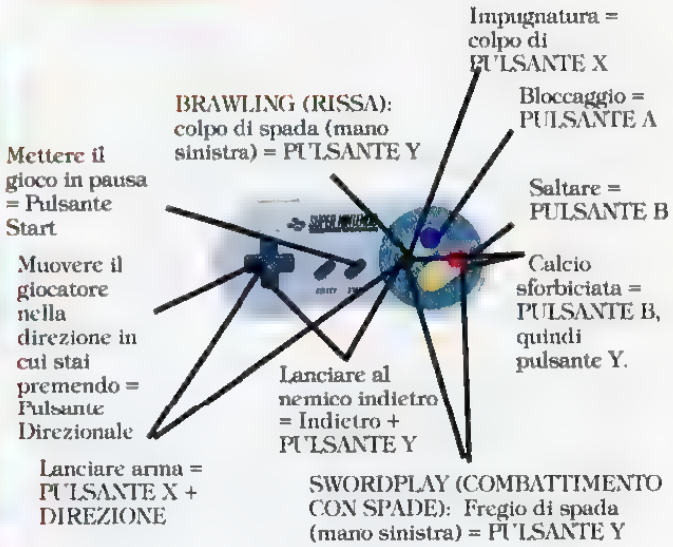
Medicina

Raccogliendo un'icona Medicina ripristinerai immediatamente e completamente la forza del personaggio.

Vita extra

Ecco una possibilità in più per sconfiggere i pirati e gli inseguitori che agognano di mettere le mani sul tesoro di Cutthroat Island™.

COMANDI



Ci sono anche delle mosse che non ti abbiamo spiegato. Riuscirai a scoprirle?

Per trovare e impossessarsi del prezioso tesoro nascosto a Cutthroat Island™, come prima cosa dovrai diventare uno spadaccino provetto. Allenati fino a quando queste mosse non diventeranno naturali. Le combinazioni di mosse sono spesso il modo più efficace per eliminare un nemico. Ricorda che in Cutthroat Island™ ci sono molto oggetti che possono essere raccolti ed utilizzati come armi. Usa la tua furbizia per trovarli e sii spietato come i nemici che dovrai affrontare! Ricorda, dovrai vedertela con pirati spietati e ogni minimo errore ti costerà molto caro!

Mosse bonus

Dopo che avrai completato alcune aree, potrai eseguire una "mossa speciale," che prima non riuscivi a fare. Questa mossa ti verrà mostrata sullo schermo assieme ai pulsanti eseguirla. Le mosse speciali possono essere eseguite solo quando l'indicator dell'aggressione lampeggia.

PIRATI IN AZIONE!

In Cutthroat Island™ ci sono molte emozionanti aree di gioco. Per completare il gioco e ottenere il punteggio più alto, devi raggiungere l'obiettivo di ogni area.

Prigione

L'azione comincia nella prigione sorvegliata dallo spietato Carceriere. Alla ricerca di una persona che possa tradurre le iscrizioni latine sulla mappa del tesoro, Morgan viene a sapere che il rinomato fannullone William Shaw è stato imprigionato per furto e sta per essere venduto come schiavo. Con l'intento di trovarlo, Morgan si dirige verso la prigione dove, sfortunatamente, inizia ad essere corteggiata da una guardia che la riconosce dalla fotografia di un poster di ricercato. Dopo aver fatto scattare l'allarme, Morgan e Shaw cercano di evadere dalla prigione. Per riuscirci dovranno trovare la chiave che aprirà il cancello laterale, ma devono fare in fretta, perché ci sono sciami di soldati inglesi alle loro calcagne. Dovrai eliminare parecchie guardie prima di affrontare l'ultimo nemico che ti separa dalla libertà: il Carceriere! I nemici sconfitti potrebbero lasciare oggetti utili da raccogliere.

Inseguimento sui vagoncini da miniera

Morgan e Shaw cercano disperatamente di fuggire alle guardie della prigione, utilizzando tutto quello che gli capita sotto mano. Salendo a bordo di un vagoncino da miniera potranno ritrovarsi fuori dalla miniera della prigione sulle colline anche se con le guardie alle calcagne! È un piano molto coraggioso ma la strada è piena di massi e inseguitori imbestialiti. Il duo in fuga deve piegarsi dalla parte giusta per guidare il vagoncino lontano dai pericoli. Se stai giocando una partita a due giocatori, nota che ambedue i giocatori dovranno collaborare per uscire sani e salvi dalla miniera.

Spittalfield

La ridente cittadina di Spittalfield è piena di negozi e di gente di città poco interessata ai pirati fuorilegge! Morgan e Shaw non dovranno aspettarsi un accoglienza troppo calorosa quando arriveranno alla ricerca di Mordechai, lo zio di Morgan, che possiede la parte residua della mappa. Shaw e Morgan si imbatteranno in una gran confusione nelle strade e nei negozi che visiteranno, ma dovranno andare dal fabbro per farsi temprare le spade e quindi sconfiggere i pirati di guardia all'entrata della Taverna di Spittalfield, dove Mordechai e il suo equipaggio aspettano con pistole cariche e spade sguainate; Dawg è in città e anche lui sta cercando di impadronirsi della mappa!

La Taverna di Spittalfield

Morgan e Shaw cadono nelle sporche grinfie della banda di briganti di Dawg Brown, che si sono impadroniti della Taverna di Spittalfield nella speranza di forzare Mordechai a rivelare la posizione sulla sua mappa! Nella taverna scoppia una rissa furibonda in cui pirati e clienti combattono con tutto quello che gli capita sotto mano! Il braccio destro di Dawg, Snelgrave, un uomo spietato con i combattimenti nelle vene, dovrà essere conciato per le feste se vorrai prendere la mappa che ha nascosto in fondo al barile delle anguille. Cerca la botola che nasconde una via per ritornare in città, ma non dimenticarti la mappa!

Inseguimenti sui carri

La città è in agitazione, con una banda scatenata di soldati inglesi che cerca di mettere fine alle peripezie del pirata! Morgan e Shaw, dopo essere sfuggiti per un pelo alla morte per mano di Dawg e il suo equipaggio, adesso devono lasciare la città e ritornare alla Stella del mattino con i pirati e i soldati inglesi alle calcagne. Morgan e Shaw saltano coraggiosamente sul tetto di una carrozza e cercano di guidarla sulla banchina del porto fino ai bacini. Mentre combatterai con gli inseguitori,

dovrai cercare di schivare le palle di cannone sparate dalle navi da guerra della Marina di Sua Maestà ancorate nel porto. Quando c'è una taglia sulla tua testa anche l'essere più timido sembra trovare il coraggio di darti la caccia! Dalle finestre ai tetti, la strada verso il porto è piena di nemici e di eventuali carcerieri!

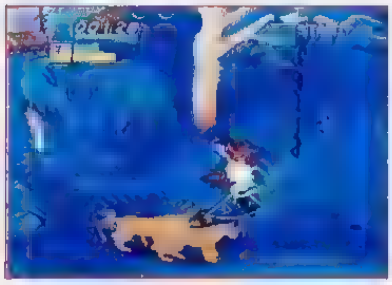
Il porto di Spittalfield

Con tutto quel baccono che hai fatto in città, il capitano del porto ha avato tutto il tempo per prepararsi! Un caro amico del governatore Ainslee, il capitano del porto farà di tutto per non farti salire sulla tua nave!

Ammutinamento sulla Stella del mattino

Morgan e Shaw riescono a ritornare in quello che ritenevano il rifugio sicuro della Stella del Mattino, con in mano la mappa completa e quindi la posizione del tesoro per scoprire che l'odio del braccio destro Scully è scoppiato: ammutinamento! Shaw, Morgan devono combattere per prendere il comando della Stella del mattino. I combattimenti passano da un ponte all'altro con in gioco la propria la pelle!

Giungla



Dawn trova i naufraghi esausti ed inzuppati d'acqua che sono stati miracolosamente trasportati su una barriera corallina ai confini estremo di Cutthroat Island™. La nave di Dawg Il Seminatore di morte viene scoperta ancorata in un'insenatura nascosta ed a questo punto è chiaro che Morgan e compagni non dovranno vedersela solamente con le scimmie dell'isola! Dalle cime degli alberi della giungla alle paludi di sabbie mobili, la banda degli audaci parte all'esplorazione di Cutthroat Island™. Dovranno arrampicarsi sulle piante rampicanti e tenere gli occhi bene aperti quando attraversano ponti di corde marce. L'isola è una vera e propria giungla densa di pericoli! E stai attento agli animali feroci della giungla durante la caccia a Dawg e ai suoi uomini.

Le scogliere

Lord Ainslee ha promesso a Dawg l'amnistia se riuscirà a consegnargli Morgan e metà del tesoro. In seguito a questo patto, adesso Morgan, Shaw e compagnia oltre ad avere alle calcagne Dawg e l'equipaggio del Seminatore di morte dovranno vedersela anche con i soldati inglesi. Hai la mappa nelle tue mani ma non stai mica conducendo i nemici direttamente sul tesoro? Secondo la mappa il tesoro si trova...sotto la scogliera? Adesso i nostri intrepidi cacciatori dovranno affrontare una ripida scogliera per mettere le mani sul tesoro che si trova a due passi! Dovrai scendere sulle scogliere sulle piante rampicanti, saltando da una sporgenza all'altra mentre combatti contro i nemici che seguono ogni tuo singolo passo. Dovrai davvero mettercela tutta perché basta un attimo di distrazione e ti ritroverai sfracellato sulle rocce! La situazione è davvero pericolosa, ma chi ha mai detto che la vita dei pirati è rosa e fiori?

Le grotte del tesori

In un'enorme grotta marina giace l'ambito tesoro. Le grotte sono piene di pericoli, come pipistrelli pantere nere, e a sorvegliare il tesoro sono rimaste solamente le ossa di coloro che non sopravvissero per raccontare dove si trovava il tesoro. La grotta scura è piena di trappole per gli sprovveduti. Se riuscirai a trovare una torcia per farti luce potresti avere la minima possibilità di trovare il bottino!

Ti aspettano altre avventure...trovale se ti riesce!

PERSONAGGI

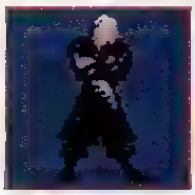
Morgan

Un delinquente alquanto singolare e un buon pirata, Morgan è cresciuta tra la feccia più malvagia. Una veterana di grandi colpi, è furba e spietata come si addice ad un vero e proprio pirata. In seguito alla morte del padre Harry, deve dimostrare di poter trovare il tesoro e prendere comando dell'equipaggio prima che Dawg possa mettere le sue manacce su di lei o sulla mappa!

William Shaw

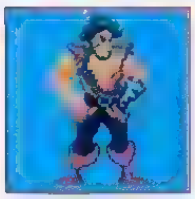
Un furfante spietato ma affascinate, William Shaw dice di avere una buona istruzione e di essere di buona famiglia, che ha deciso di abbandonare per dedicarsi ad una vita criminale. Il rispetto che nutriva per Morgan si è trasformato in amore e rischierebbe qualsiasi cosa per lei!

Dawg



Dawg Brown è cresciuto nell'adulazione di tutto ciò che faceva parte del mondo del crimine. Disprezzato dalla sua famiglia, è il più malvagio della compagnia. Appena è venuto a sapere delle tre parti della mappa del tesoro, trovare il tesoro è diventata come un'ossessione per lui ed è pronto a rischiare il tutto per tutto pur di metterci sopra le sue manacce. Adesso Dawg è a caccia di Mordechai, e poi? E meglio che Morgan stia in guardia!

Snelgrave



Snelgrave, il leccapiedi di Dawg è il furfante più spietato, dopo Dawg. Al posto della mano sinistra amputata indossa una pesante catena con la quale colpisce i suoi nemici!

Il Governatore Ainslee

Lord Ainslee è il Governatore corrotto della Colonia della Giamaica al servizio di Sua Maestà. Un tiranno con la passione per il denaro, Ainslee è un partner perfetto di Dawg Brown. Un tempo era interessato a Morgan, ma adesso si è riversato sul tesoro!

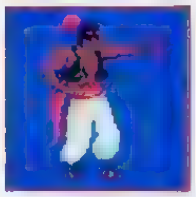
Mordechai

Mordechai, lo zio di Morgan, è un pirata godereccio. E non c'è da sorprendersi che l'albero genealogico è un patibolo! Mordechai possiede la terza parte della mappa del tesoro e puoi giurare che per sottrargliela dovrai mettercela davvero tutta!

Il capitano del porto

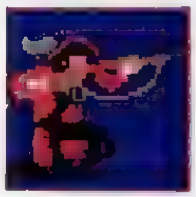
Il capitano del porto è un omaccione che sorveglia il porto con una palla legata ad una catena. Un vero e proprio cattivo, pane per i denti di Morgan e Shaw!

Il Carceriere



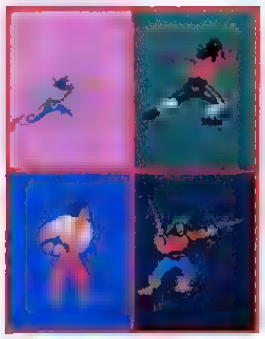
Perfido guardiano delle carceri della Giamaica, il guardiano è una persona molto ansiosa la cui vita sta per prendere una brutta svolta. Rimpiangerà il giorno in cui ha incontrato William Shaw e Morgan Brown!

I Soldati Inglesi



La guarnigione inglese nel porto della Giamaica è rinomata per i combattimenti ben organizzati sotto il comando del Governatore Ainslee. Quando avrai alle calcagne una truppa di soldati inglesi, sarà meglio che tu te la dia a gambe.

Pirati



Uomini disperati che hanno abbandonato il proprio Paese e la corona nell'illusione di grandi ricchezze per una vita dura e pericolosa. Un tesoro come quello di Cutthroat Island™ è come un sogno! Ma le regole dei pirati prevedono che solamente colui che sopravviverà potrà godersi il bottino!

Het jaar: 1688. Engeland is in oorlog met Spanje, de Spaanse bezittingen in de Amerika's vullen de ruimen van Spaanse galjoenen met legendarische schatten. Kaperkapiteins die in dienst zijn van de Britse kroon azen op deze schatschepen met de volledige medewerking van hun regering terwijl Piraten die alleen maar onder de piratenvlag varen het op Spaanse en Britse koopvaardijschepen hebben voorzien. Wanneer ze gevangen worden genomen staat hun de galg te wachten. Ongelukkige burgers worden opgewacht door zwervende ronselaarsbendes en worden onvrijwillig aangemonsterd in His Majesty's Marine. Velen gaan er aan onder door. Sommigen slagen er in om aan dit lot te ontsnappen door boekaniers te worden. In de Engelse kolonie Jamaica worden veroordeelde kruimeldieven verkocht als slaven aan de hoogste bieders. Het is een gewelddadig tijdperk, zelfs de moedigste mensen trillen van angst wanneer ze aan Piraten denken!

In 1619 werd het Spaanse vrachtschip Santa Susanna geënterd door een piratenschip, de Sea Devil. Het geënterde schip was op weg naar Tortuga met de rijkste vracht die ooit vanuit de Amerika's werd verstuurd. In een storm leed de Sea Devil schipbreuk bij Cutthroat Island™ dat op geen enkele kaart voorkomt. Slechts één man heeft het eiland ooit levend verlaten. De verraderlijke overlevende, een meedogenloze piraat die Fingers Adams heette, wist van het eiland af te komen maar hij was gedwongen om de schat achter te laten. Toen hij op sterven lag, maakte hij een kaart die hij in drie stukken scheurde: zijn drie wettige erfgenamen kregen elk een stuk toegestuurd. Zijn bastaardzoon Dawg kreeg niets. Op één van de stukken stond de breedtegraad, op een ander de lengtegraad, en op het derde stuk was de plek waar de schat was begraven aangegeven. Jij gaat nu meedoen aan de jacht op deze schat, een jacht die je van de diepzee van de Cariben naar de dodelijke jungles van het met riffen omringde atol van Cutthroat Island™ zal voeren!

VOORDAT JE HET ANKER LICHT....

LADEN:

1. Zorg er voor dat de machine UIT staat.
2. Stop de Cutthroat Island TM Game Pak in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zoals wordt beschreven in de handleiding van de machine.
3. Zet de machine AAN.

Wanneer het Cutthroat Island™ titelscherm verschijnt, zie je de volgende keuzes: START GAME (BEGINNEN MET HET SPEL) en OPTIONS (OPTIES). Als je wilt beginnen met de jacht naar de schat laat je START GAME oplichten en druk je op de START KNOP.

OPTIES

Fighting Style (Vecht Stijl)

In Cutthroat Island™ kun je kiezen tussen twee opwindende vecht stijlen: SWORDPLAY (ZWAARDGEVECHT) heeft het zwaard als standaard aanvalswapen zodat je je een weg door het spel kunt snijden en hakken.
BRAWLING (KNOKKEN) heeft een stoot met de greep van je zwaard als standaard aanval, je krijgt het gevoel van vuist tegen vuist handgemeen.
Wanneer je je keuze hebt laten oplichten, druk je op de START KNOP om te beginnen met het spel.

GAME FEATURES (SPELKENMERKEN)

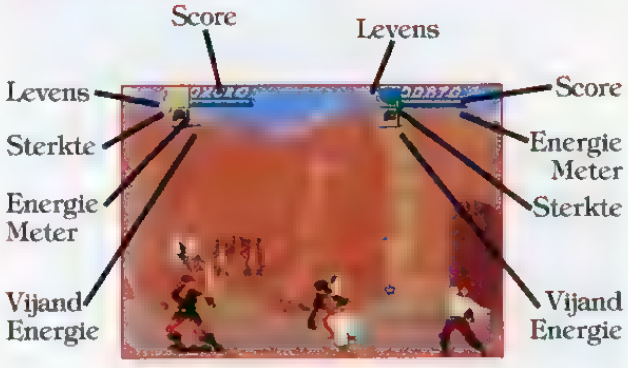
One Player Game (Eén speler spel)

Cutthroat Island™ is voor één of twee spelers. Wanneer een tweede speler op een willekeurig moment mee wil gaan doen, dan kan dit door de START KNOP op besturingspad 2 in te drukken.

Two Player Game (Twee spelers spel)

Wanneer je er voor kiest om Cutthroat Island™ met twee spelers te spelen dan bestuurt de speler die besturingspad 1 gebruikt Morgan, terwijl de speler die besturingspad 2 gebruikt als Shaw zal spelen. In een twee spelers spel werken de spelers samen om de verschillende levels te voltooien en de schat te vinden.
Als je éénmaal hebt gekozen hoe je wilt spelen, druk je op de START KNOP om te beginnen.

Het Cutthroat Island™ scherm



Aggression Indicator (Aggressie Indicator)

De aggressie indicator van jouw figuur verandert om succesvolle voltreffers aan te geven. Wanneer de indicator vol is, kunnen speciale bewegingen uitgevoerd worden! Wanneer je een leven verliest of 25% van je gezondheid binnen 3 seconden wordt de indicator teruggezet.

Energy Meters (Energie Meters)

De energie van elk figuur wordt getoond in een meter die naast zijn of haar portret staat. Wanneer Morgan of Shaw worden geraakt, neemt hun energie af en de meter wordt leger. Als de meter helemaal leeg is, verliest het figuur een leven. Door het oppikken van verschillende icoontjes wordt de energie gedeeltelijk of volledig aangevuld.

Lives Remaining (Overgebleven levens)
Elk figuur begint Cutthroat Island™ met drie levens. Hoeveel levens een speler nog over heeft, wordt getoond naast het portret van dat figuur.

Enemy Energy (Vijand Energie)
Wanneer je tegen een vijand vecht, zal de energie van die vijand getoond worden op het scherm (2 seconden lang of totdat er een andere vijand wordt geraakt) in een energiemeter naast het portret van de vijand.

Scoring (Scoren)
De score van elke speler verschijnt boven zijn of haar energie meter. In Cutthroat Island™ krijg je punten voor het verslaan van vijanden, het verzamelen van bepaalde voorwerpen, en voor het uitvoeren van bepaalde Bonus opdrachten. Je krijgt ook punten voor onder andere schermkunst (voltreffers vs. missers), gezondheid, het verzamelen van voorwerpen en succesvolle hits.

Continues
Spelers kunnen Continues verdienen die er voor zorgen dat je door kunt spelen nadat je al je levens bent kwijtgeraakt. Voor elke 30.000 punten krijg je automatisch een continue.

WAPENS
Het zwaard is je standaard wapen maar daarnaast kun je heel veel verschillende wapens verzamelen in de verschillende levels van het spel. Wanneer je een wapen oppakt zal het in de hand van je figuur verschijnen. Voor het gebruiken van een gooiwapen druk je de BESTURINGSPAD in de richting waarin je wilt gooien terwijl je op de X-KNOP drukt. Hieronder vind je een beschrijving van de wapens die je kunt tegenkomen tijdens je jacht naar de moeilijk te vinden schat.

ZWAARDEN
De belangrijkste wapens in Cutthroat Island™ zijn zwaarden. Een zwaard kun je altijd blijven gebruiken maar je kunt ook een zwaard vervangen door een beter exemplaar. In de hitte van de strijd kan een zwaard ook uit je hand worden geslagen of je worden ontnomen zodat je dan gedwongen bent om een ander zwaard te vinden.

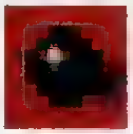
Zwaard
Dit is het standaard wapen van Shaw.

Rapier
Dit is het standaard wapen van Morgan.

ANDERE WAPENS
In verschillende levels en op verschillende plaatsen in Cutthroat Island™ vind je wapens die hieronder niet worden genoemd maar die goed gebruikt kunnen worden tegen je vijanden. Je moet vindingrijk zijn en goed opletten zodat je de pistolen, musketten, bommen en andere nuttige voorwerpen die verschijnen goed kunt benutten. Sommige wapens in Cutthroat Island™ zijn tijdelijk en zullen na één of meer voltreffers breken of weggegooid worden.

Mes
Het is erg nuttig om dit mes op te pakken omdat je een vijand van afstand beschadigen.

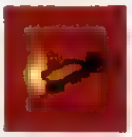
Bom
Het wordt moeilijk om door te gaan wanneer je door een vurige doodsbal de lucht in wordt geslingerd! Pak deze bom op en gooi hem voordat ie ontploft!



Fles
Door het grijpen naar de fles kun je overleven wanneer je in het nauw zit.

Keien/puin
Gooi deze naar je vijand zo vaak je ze maar op kunt pakken. Keien en puin kunnen herhaaldelijk gebruikt worden om je tegenstanders wezenloos te gooien.

Vlammende Toorts
Wanneer je een vlammende toorts oppakt, moet je die vasthouden zo lang je het licht nodig hebt. Maar wanneer de omstandigheden daarom vragen, kun je de toorts ook naar je vijanden gooien die er erg beschadigd door zullen worden.



Hamer
Wanner je vijand erop staat om te bewegen, probeer je hem vast te nagelen met dit fijne gereedschap.

Pistol
Met het pistool kun je de vele vijanden naar het hiernamaals helpen.

PICK UPS

Voedsel

In het hele spel kun je verschillende voedingsmiddelen vinden en opeten die de energie van een speler gedeeltelijk of volledig (afhankelijk van de hoeveelheid voedsel) zullen herstellen.

Sleutel

Soms moeten de figuren sleutels vinden die hun in staat stellen om te ontsnappen aan achtervolgers door het openen van gesloten deuren.

Medicijn

Het oppakken van een medicijn icoontje zorgt er direct voor dat een figuur zijn volledige sterkte terugkrijgt.

Extra Leven

Verdien een extra kans om de piraten en de achtervolgers die achter de Cutthroat Island™ schat aan zitten te slim af te zijn (en ze te overleven!) door het oppakken van het Extra Leven icoontje.

BESTURING

Er zijn bewegingen die we hier niet verklappen. Kun jij ze ontdekken?

Voor het vinden en het veroveren van de kostbare schat die op Cutthroat Island™ verborgen is, moet je eerst de kunst van het zwaardgevecht onder de knie krijgen. Oefen deze bewegingen totdat je ze bijna automatisch uit kunt voeren. Het combineren van bewegingen is meestal de meest effectieve manier om van een vijand af te komen. Onthoud dat er op Cutthroat Island™ veel voorwerpen zijn te vinden die je op kunt pakken en die je als wapen kunt gebruiken. Gebruik je verstand om ze te vinden en wees net zo meedogenloos als de vele vijanden waar je mee te maken krijgt. Onthoud dat je te maken hebt met de meest meedogenloze piraat en dat fouten je duur kunnen komen te staan of zelfs fataal kunnen zijn!

Bonus Bewegingen

Nadat je goed door bepaalde gebieden bent gekomen, krijg je een bonus beweging die je van tevoren niet uit kon voeren. Deze beweging wordt gedemonstreerd en knoppen besturing wordt ook getood. Bonus bewegingen kunnen alleen uitgevoerd worden wanneer de aggressie meter van een speler oplicht.

PIRATEN AKTIE!

Cutthroat Island™ bevat opwindende spelgebieden. Voor het voltooien van het spel en voor het halen van de hoogste score moet je in de juiste volgorde de doelen in elk gebied halen.

Gevangenis

De aktie begint in de stinkende gevangenis die bewaakt wordt door een wrede Bewaker. Wanneer Morgan op zoek is naar iemand die het Latijn op haar schatkaart kan vertalen, hoort ze dat de geleerde schurk William Shaw gevangen is genomen vanwege diefstal en dat hij als slaaf verkocht zal worden. Morgan is vastbesloten om hem te pakken te krijgen en daarom gaat ze naar de gevangenis waar ze de ongewenste aandacht trekt van een slimme gevangenisbewaker die haar herkent omdat ze voorkomt op een poster met mensen die gezocht worden. Er wordt alarm geslagen en Morgan en Shaw proberen koortsachtig te ontsnappen uit de gevangenis. Om eruit te kunnen komen moeten ze de sleutel vinden van de poort. Ze moeten snel handelen: een heel leger roodjassen wordt erop uit gestuurd om hen te vangen. Je moet nogal wat mensen om zeep helpen voordat je tegenover de laatste vijand komt te staan die tussen jou en de vrijheid staat: de Bewaker! Overmeesterde vijanden kunnen nuttige voorwerpen laten vallen die je kunt verzamelen.

Groeve karretje jacht

Morgan en Shaw vluchten weg voor de achtervolgende gevangenisbewakers en ze gebruiken alles wat ze maar op hun weg vinden. Ze springen op een leeg groeve karretje dat een steile helling afdendert, uit de gevangenis groeve naar de omringende heuvels terwijl een troep vastbesloten bewakers hun dicht op de hielen zit! Het is een gewaagd plan. De weg zit vol met grote keien en boze achtervolgers die met hun pistolen schieten en stenen gooien. Het ontsnappende duo moet de juiste kant opleunen om hun vlucht groeve karretje op het juiste spoor te houden terwijl ze zich tegelijkertijd de vijand van het lijf moeten zien te houden. Wanneer je een twee spelers spel speelt, zul je merken dat beide spelers tegelijkertijd dezelfde kant op moeten leunen om veilig te kunnen ontsnappen uit de groeve.

Spittalfield

Het levendige stadje Spittalfield zit vol met winkels en met stadsmensen die niet veel op hebben met losbandige piraten! Morgan en Shaw kunnen niet echt verwachten dat ze met open armen zullen worden ontvangen wanneer ze in het stadje aankomen. Ze zijn op zoek naar Morgan's oom Mordechai die de overgebleven schatkaart heeft. Shaw en Morgan komen heel wat rotzooi tegen in de verschillende straten en winkels die ze bezoeken maar bij de Smid moeten ze even wachten omdat ze daar hun zwaarden moeten laten scherpen zodat ze de piraten kunnen verslaan die de toegang naar de Spittalfield Tavern bewaken. Mordechai en zijn bemanning zitten daar te wachten met pistolen die op scherp staan en getrokken sabels. Dawg is in de stad en wil de kaart ook hebben!

Spittalfield Tavern

Morgan en Shaw vallen in de vieze vingers van Dawg Brown's bandietenbende die de Spittalfield tavern in bezit hebben genomen omdat ze hopen dat ze Mordechai kunnen dwingen om te vertellen waar hij zijn kaart heeft verstopt! Er breekt een geweldige vechtpartij uit. Piraten en andere bezoekers vechten met alles wat ze maar in hun handen kunnen krijgen tegen ieder die nog staat! Snelgrave, de eerste stuurman van Dawg, een inslechte man die van een goed gevecht houdt, moet eerst volledig in elkaar worden geslagen voordat je de kaart uit zijn schuilplaats kunt halen. Let op het valluik waarlangs je kunt ontsnappen naar de stad maar vergeet de kaart niet!

Rijtuig jacht

De stad is in rep en roer met een heel horzelnest van Britse Roodjassen die uitgevlogen zijn om de rauwe piraten wandaden te onderdrukken. Morgan en Shaw, die nog maar net ontsnapt zijn aan de moordaanslagen van Dawg en zijn bemanning, moeten nu wegvluchten uit de stad en terugkeren naar de Morning Star terwijl de piraten en de Roodjassen hun op de hielen zitten. Op hun typische gedurfde manier springen Morgan en Shaw op het dak van een passerend rijtuig en proberen ze daarop te blijven zitten terwijl het rijtuig langs de haven naar de dokken rijdt. Je moet de dodelijk nauwkeurige kanonsschoten van de oorlogsschepen van Her Majesty's Marine ontwijken terwijl je de aanvallen van vastbesloten achtervolgers afweert. Als er een prijs op je hoofd staat, lijkt het erop dat zelfs de meest bange zieltjes de moed vinden om te proberen om je neer te halen! Vanaf ramen en daken, de weg naar de haven is een vuurproef van wilde vuurgevechten en bewakers in spé!

Spittalfield Haven

Door al het lawaai dat je in de stad maakt, heb je de Havenmeester meer dan genoeg tijd gegeven om zich op jouw komst voor te bereiden! De Havenmeester is een goede vriend van Gouverneur Ainslee en hij gaat zijn best doen om er voor te zorgen dat je niet terugkeert naar je schip!

Muiterij op de Morning Star

Morgan en Shaw slagen erin om terug te keren naar de zogenaamde veilige haven van de Morning Star maar daar blijkt dat de smeulende haat van eerste stuurman Scully eindelijk tot uitbarsting is gekomen: Muiterij! Shaw en Morgan moeten vechten voor het commando over de Morning Star. Het gevecht woedt tussendeks, alle bemanningsleden stoten en steken voor hun levens!

Jungle

Als de zon opkomt, blijkt dat de vermoeide doornatte overlevenden zijn aangespoeld op het strand van Cutthroat Island™. Wanneer het schip van Dawg, The Reaper, wordt gesignaleerd terwijl het voor anker ligt in een verborgen inham, wordt het duidelijk dat Morgan en bemanning niet alleen met apen te maken zullen krijgen! Van de boomtoppen in de jungle naar met drijfzand gevulde moerassen, de taaie troep gaat op weg om Cutthroat Island™ te onderzoeken. Ze zijn op zoek naar Dawg en hopen dat ze het laatste stuk van de schatkaart kunnen stelen. Via lianen moeten ze omhoog klimmen. Ook moeten ze voorzichtig rottende touwbruggen oversteken. Het jungle eiland herbergt vele gevaren! Pas op voor de woeste jungle dieren terwijl je op zoek bent naar Dawg en zijn mannen.

De Kliffen

Gouverneur Ainslee heeft Dawg volledige gratie belooft als hij hem Morgan en de helft van de schat kan leveren. Deze ongemakkelijke deal betekent dat Morgan, Shaw en hun mensen nu niet alleen te maken krijgen met Dawg en de bemanning van The Reaper maar ook met een compagnie Britse soldaten. Jij hebt de kaart, maar leid jij je vijanden regelrecht naar de schat? De kaart geeft aan dat de schat..... onderaan een klif ligt? De onverschrokken zoekers moeten nu de confrontatie aangaan met de steile klifhelling voor het bereiken van de schat die ze nu zo dicht genaderd zijn! Je moet afdalen via de jungle lianen, je zwaait van richel naar richel terwijl je tegen de vijanden vecht die je op de voet volgen. Dit is erg moeilijk, het is erg gemakkelijk om het loslaten verkeerd te timen waardoor je op de rotsen beneden te pletter zult vallen! De kansen zijn niet eerlijk verdeeld maar wie beweert dat het leven van een piraat eerlijk is?

Schatgrotten

In een heel erg grote grot ligt de schat waarvoor je zo hard gevochten hebt. De verschillende kamers van de grot zitten vol met gevaren zoals vleermuizen en spinnen, ze worden bewaakt door de botten van degenen die nooit levend over de schatten hebben kunnen praten die ze nu stilzwijgend bewaken. De duistere grot zit vol met vallen voor degenen die niets vermoeden. Wanneer je een toorts kunt vinden die je weg kan verlichten, heb je misschien een heel klein kansje dat je de schat vindt die je zoekt!

Er liggen nog meer avonturen op je te wachten. Ontdek ze maar, als je dat kunt!

Cutthroat FIGUREN

Morgan

Morgan is een mooie piraat en dat is een zeer zeldzaam soort schurk. Ze is opgegroeid op zee tussen de laagste en gemeenste mensen. Ze heeft al heel wat slechte zaken op haar naam staan en ze is net zo sluw en wreed als een man. Na de dood van haar vader Harry moet ze nu bewijzen dat ze de schat kan vinden en de leiding op zich kan nemen over zijn bemanning voordat Dawg haar en de kaarten in zijn gretige handen kan krijgen!

William Shaw

Shaw is een zeer charmante maar woeste schurk die net doet alsof hij een geleerde en geprivilegeerde achtergrond heeft die hij heeft afgezworen om een crimineel leven te kunnen leiden. Eerst bekijkt hij Morgan met geamuseerd respect maar uiteindelijk gaat hij van haar houden. Hij zou zijn ziel voor haar op het spel willen zetten en dat doet hij dan ook!

Snelgrave

Snelgrave, de verschrikkelijke hielenlikker van Dawg, is bijna net zo'n kwaadaardige schurk als Dawg zelf is. Hij heeft geen linkerhand meer maar in plaats daarvan heeft hij een stevige ketting waarmee hij zijn vijanden dodelijk precies kan raken!

Dawg

Dawg Brown groeide op met een diepe waardering voor alles wat crimineel is. Dit meest verdorven familielid wordt door zijn familie met de nek aangekeken. Toen hij hoorde dat er drie schatkaart stukken waren, werd het vinden van de schat een obsessie voor hem. Hij wil er alles voor doen! Mordechai zal het volgende slachtoffer van Dawg worden en daarna? Morgan moet echt oppassen!

Gouverneur Ainslee

Gouverneur Ainslee is de corrupte Gouverneur van Jamaica, Her Majesty's Royal Island Colony. Hij is een tiran die van roofbuit houdt en het blijkt dat hij een geschikte maar onbetrouwbare misdaad partner is voor Dawg Brown. Hij heeft al eerder een waarderend oogje op Morgan laten vallen, maar nu is hij meer geïnteresseerd in de schat!

Mordechai

Morgan's oom Mordechai is een verdorven piraat. Dat is niet zo vreemd wanneer je weet dat de familie stamboom de galg is! Mordechai heeft het derde stuk van de schatkaart en je kunt er zeker van zijn dat hij dat stuk niet zonder slag of stoot aan iemand anders zal geven!

Havenmeester

De havenmeester is een groot varken dat een ketting met een bal eraan gebruikt om zijn heerschappij over de waterkant en iedereen die daar rondloopt. Als je weet dat Morgan en Shaw er nog een hele kluif aan zullen hebben om hem te verslaan dan weet je hoe kwaadaardig hij is.

Gevangenisbewaker

De Gevangenisbewaarder, die op een wrede manier zorgt voor het criminele uitschot van Jamaica, is een gespannen man wiens carrière vanaf nu bergafwaarts zal gaan. Hij zal de dag betreuren dat William Shaw en Morgan Brown zijn pad kruisten!

Roodjassen

Het Britse garnizoen in de haven van Jamaica staat bekend om de gedisciplineerde gevechten onder de leiding van Gouverneur Ainslee. Wanneer een troep roodjassen in looppas achter je aanzit, kun je het beste maar de benen nemen en er voor zorgen dat je je zaakjes in orde hebt.

Piraten

Het leven van een piraat is gevaarlijk en wreed. Het zijn wanhopige mensen die alles achter zich hebben gelaten terwijl ze denkbeeldige schatten najagen. Ze dromen van een schat als die van Cutthroat Island™! Maar de erecode van een piraat houdt alleen maar in dat degene die het langst in leven blijft de buit krijgt!

LOOK FOR

TODD McFARLANE'S

SPAWN

THE VIDEO GAME

Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd./Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstraße 10. 81675 München, Deutschland.
DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs-Elysees, 75008 Paris, France
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6aPlanta, 28046 Madrid, España
DISTRIBUTED BY: ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia
PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON